15秒作曲入門

野口義修

yamaha music media

CamScannerでスキャン

はじめに

本書を手に取っていただきありがとうございます。

本書は、作曲……とくに、メロディー作りに特化して、メロディーの細部にわたった解説を行っています。また、これまでの作曲本では、ほとんど触れられなかった、**「脳と心と音楽」**という切り口で、心に残るメロディーの作り方の秘訣もお話しいたします。コードなどの理論的な話もしていますが、まずは**鼻歌**で気軽に歌って作ろう！　をキーワードにしました。本書のキャラクターとして、鼻歌男のミスター・ノーズマン（Mr.NoseMan）が登場いたします。

本書のタイトルである「15秒作曲入門」ですが、**15秒には深い意味**を込めています。ヒット曲やCMソングなどの重要な部分の時間を計ると、だいたい15秒から30秒位に収まっています。それは、偶然ではなく、我々の**脳の働きや感動と記憶の仕組みなどに由来している**ことがわかったのです。脳や心が欲するままに、作れば必然的に15秒くらいの覚えやすいメロディーとなるのです。

15秒の音楽を鼻歌で作ろうとしたら、最短15秒あればできます。そして、15秒を2回くり返せば、30秒！　それを展開すれば60秒……というように次第に長いメロディーも簡単に仕上がります。

本書の魅力のひとつに、著者による**Sound Example**の譜例や音源があります。ほぼすべての楽譜に音源をつけましたから、楽譜が苦手な方も安心して読み進めていただけます。また、**Sound Example**は、簡単な楽器編成で録音してい

CamScannerでスキャン

ますが、さまざまな音楽的な仕掛けや遊びを盛り込み、それだけでも楽しく聴いていただけるようになっています。

　各章末には、その章とリンクした実践的な課題も設けました。どんどんチャレンジしていただきたいと思います。

　楽器や楽譜が苦手だと作曲はできない？　そんなことはありません。鼻歌でも十分、すばらしいメロディーを作れるのです。サウンド重視の音楽はたくさんありますが、心に残っていたり、ふと口をついて出てきたりするのは、やはりメロディー重視の音楽だったりしますね。そんなメロディーを生み出すノウハウを、みなさんと一緒に考え、生み出していきたいと思います。本書を通じて、たくさんの方が作曲の魅力に触れ、それぞれのメロディーを作り出すことを祈っています。

野口義修　2019年3月

CamScannerでスキャン

Contents

はじめに [illegible]

本書の特徴 [illegible]

第１章　15秒で作曲という新発想！

01　メロディーと時間の関係 [illegible]

02　音は脳の中で音楽になる！ [illegible]

03　サウンドバイトとは？ [illegible]

04　感動の本質とは？ [illegible]

05　［実践］スキーマを鍛えよう！ [illegible]

第２章　15秒作曲には「モチーフ（＝動機）」が命！

01　モチーフの重要性 034

02　モチーフ作りのためのメロディーの基礎 040

03　モチーフを書いて（歌って）みよう 050

04　モチーフを足し算してみよう 063

CamScannerでスキャン

05 ［実践］モチーフを書いてみよう！ 069

第３章　メロ先で15秒作曲

01 サウンドバイトな15秒のメロディー 072
02 モチーフ連結のヒント 079
03 ［実践］モチーフを連結して15秒作曲をしよう！ 089

第４章　歌詞先行で15秒作曲

01 歌詞とメロディーをつなぐ字脚 094
02 歌詞にメロディーをつけてみよう 099
03 歌詞を表現するボーカルの基礎 114
04 ［実践］詞先で15秒作曲をしよう！ 119

CamScannerでスキャン

第5章　コードとリズムで15秒作曲

01　コードという名のサウンド・パレット　124

02　音階という名のメロディー・クレヨン　131

03　コード進行はメロディーの天才ペインター　147

04　リズムは躍動するメロディーのキャンバス　169

05　[実践] コードとリズムとメロディーの特訓　184

第6章　15秒ソングの連結

01　メロディーの構成とは？　188

02　[実践] 15秒ソングを連結しよう！　207

第7章　個性を描くメロディー・テクニック集

01　メロディー作りの小枝集　210

02　盛り上げるサビのテクニック　219

03　詞先の作曲テクニック　238

CamScannerでスキャン

04 脳と心に正直な歌作りを！ 255

05 ［実践］ワンコーラス作曲をしてみよう 257

第８章　15秒作曲の実践トレーニング

01 コード進行からメロディーを作ろう！ 262

02 歌詞にメロディー、唇に歌を！ 265

付録　コードの基礎 274

おわりに 278

CamScannerでスキャン

本　書　の　特　徴

●ポピュラーの作曲法としては、あまり例のない「**メロディーの具体的な書き方**」に特化した解説書である！

●「脳と音楽と作曲」をキーワードに、**人の記憶に残るメロディーの作曲法**を解説。

●**サウンドバイト**という演説やCMで応用されているメッセージの手法を作曲にも取り入れて、**15秒で伝わるメロディーの作り方**を解説。

●大半の譜例は、著者が**ポップで心に残るメロディーを意識して**書き下ろしたオリジナル。

●各章末には、作曲の練習課題も用意し、自習・復習も可能。その多くには模範解答を紹介。

●ほぼすべての譜例は、🔊 **Sound Example** としてスマートフォンやPCで試聴が可能。同サイトでは、著者のメッセージなども掲載。ぜひアクセスをしてください。

CamScannerでスキャン

Sound Exampleを聴いて理解を深めよう

Sound Exampleのマークがついている譜例や図表は、特設サイトで音源を聴くことができます。音源を聴くには、下記アドレスにアクセスいただくか、二次元バーコードをスマートフォンなどで読み取ってください。

特徴：

・譜例だけでは伝わらない細かなニュアンスを理解できます。
・リズムやサウンドが加わり、より楽しく聴けます。
・音源によっては、譜例の前後の流れや展開、いくつかのバリエーションが録音されています。
・メロディーへの理解を重視し、3リズム（ドラム・ベース・ギターまたはピアノ）で仕上げています。また、聴きやすさを考慮し、譜例よりもオクターブ上げて録音している場合があります。

Sound Example視聴サイト
http://www.ymm.co.jp/feature/15series/15sakkyoku.php

ご注意：
●音源を聴くには読み込み用の端末が必要です。●二次元バーコードリーダーはご自身でご用意ください。●インターネットの整った環境でのアクセスをおすすめします。電波の状況によっては、音源にアクセスできないこともあります。●音源は予告なく変更・終了する場合がございます。●音源をダウンロードして、本書以外の目的で他にアップロードするなどはご遠慮ください。

CamScannerでスキャン

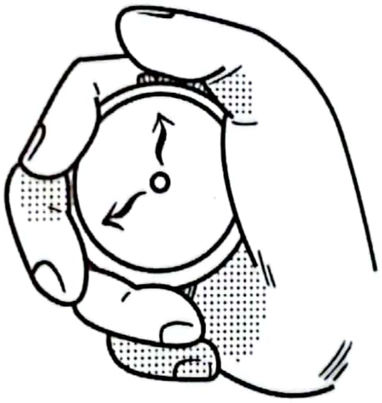
01

メロディーと時間の関係

時間の流れに乗って　輝くメロディー！

スマートフォン（ストップウォッチの機能）や時計を片手に、なんでもよいので、お好きな楽曲のサビやAメロディーを鼻歌で歌ってみてください。そして、歌うのにかかった時間を計測してみましょう。

Jポップ、童謡、ビートルズ……なんでもよいです。一番、印象的な部分を大体のテンポで鼻歌で歌ってみましょう。著者は、ザ・ビートルズの「イエスタデイ」のAメロディー、合唱曲で有名な「翼をください」のサビ、奥田民生さんの「イージ㋴ー★ライダー」のサビ、米津玄師さんの「Lemon」のAメロディー……計4曲のサビを計ってみました。すると、ひとつ目から、17秒、14秒、16秒、11秒。平均して約15秒でした。



みなさんは、いかがでしたか？　ブロックのまとまりとして計れば、ポップスの場合、だいたい10秒から30秒くらいだったのではないでしょうか。そして、この作業を行うことでいくつかの疑問がわきませんでしたか？

「なぜ、時間を計るの？」
「どうして、鼻歌で歌うのだろう？」
「なぜ、15秒くらい？」

……などなど、当然ですよね！　実は、これらの疑問がこれからの作曲の学びにつながってくるのです！　それぞれの意味合いを、次項で解説いたします。

なぜ、時間を計るの？

音楽は、「時間芸術」と呼ばれています。時間の流れの中にのみ、存在しうるのです。5分の楽曲は5分聴かなければ、全体を聴いたことにはなりません。もちろん、その5分間に、響きの変遷やリズムの展開、メロディーのドラマ、（歌詞があれば）ストーリーの起伏など、膨大な情報が同時進行し、我々の脳の中に飛び込んできます。

この時間の流れを本書では**時間軸**と命名しています。だから、まず時間を計って、**音楽の中に時間軸や秒数感覚を感じてみる**のです。小節数やテンポなどは、音楽が生まれて、ずっとずっと後から作られた概念です。**まずは、実時間の感覚が大事**です。人の命も、人生という時間軸の上のドラマですよね。とくに、作曲家を目指す方！　人の心に届くメロディーを書きたいと考えている初心者の方！　みなさん、音楽の時間軸感覚を持ちましょう。

どうして、鼻歌で歌うのだろう？

当然ながら、歌は歌われることを前提に作られています。インストゥルメンタル（器楽曲）も、楽器ではなく自分の声で歌うことで、その曲に対する理解が深まることが知られています。

人間は、自分の声や他人の声で歌ったり語ったりすることを、脳内でシミュレーションできます。しかし、実際に声に出すと、プラスアルファの感覚を感じることができます。**喉や耳、体の響き、呼吸感（ときに息苦しさ）、音域感（高すぎや低すぎなど）で感じられるように**なります。また、歌詞がある場合は、メロディーの感覚に加え、**言葉の響きやリズム感、そして意味やメッセージなども感じ取れます。**そうやって、実際の声で歌ってみるからこそ、メロディーの美しさや曲のすばらしさに気がつくこともあるのです。

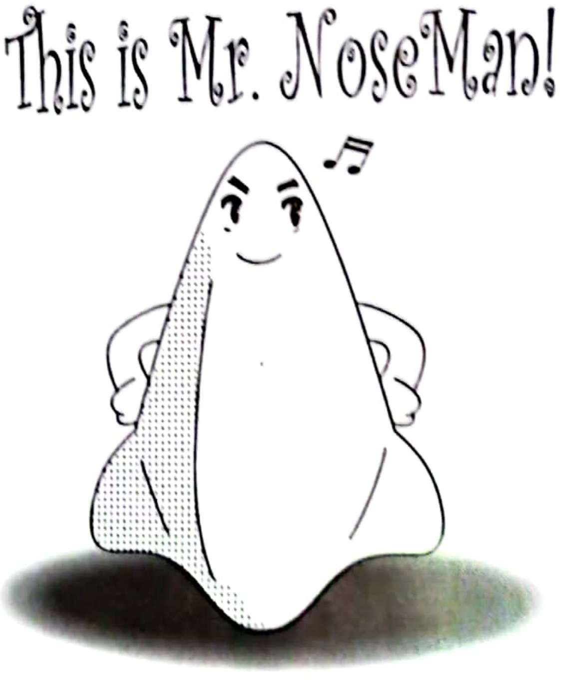
CamScannerでスキャン

なぜ15秒くらいなのだろう？

「15秒」は本書のタイトルやキーワードにもなっている言葉ですね。一般的に、人間の心にスッと入ってきて、ひとつのまとまりとして理解し、覚えておけるベストの時間が、だいたい15秒くらいなのだそうです。具体例を挙げると、テレビ**CMの一枠は15秒**となっていますね。それに合わせるように、**CMソングのサイズも15秒、ヒット曲の一番印象的な部分も15秒前後**のことが多いのです。それらは計算したうえで、そのサイズで作られているのです。とくにCMを狙ったJポップの作曲家は、15秒を意識することが多いです。

15秒でメロディーのひとまとまりを考える！　15秒でメロディーを最高に聴かせるテクニックとは？　などが、本書の基本コンセプトです。そして、その**15秒は、脳の能力を最大限に生かすことのできる時間なのです。**

2章から作曲の実践が始まりますが、つねに時間感覚……とくに15秒という感覚を持ち、実際に発声し、音にすることで響きやリズムを体感し、すばらしいメロディーを作っていこうではありませんか！　次項で我々がどうやって音楽を音楽として、認識し、感動できるのか？　脳の働きを簡単に調べてみましょう。そうすると、**音楽における15秒の意味**がさらにリアルにわかっていただけると思います。



「本書のキャラクター、Mr. Nose Man！」

02

音は脳の中で音楽になる！

脳があるから音楽の喜びがある

自分が生み出した音楽……メロディーや歌詞が聴き手の心に入るとどんな反応があるのか、どうやって記憶されるのか？　とても気になりますよね。そもそも人や脳にとって、音楽はどういうものなのでしょうか？　ここでは、歌詞やメロディーが人の心（頭）に入ってから、どのように感動を与え、記憶されるのか？　簡単に**人の記憶の仕組みや心の動き**を解説します。

脳が感じる音楽！

雑多に耳に飛び込んでくるさまざまな「音の塊」の中から、**脳はどうやって音楽を理解するのでしょうか？**　そんなことを意識しながら、作品を作っている作曲家はあまりいないと思います。しかし、音楽を聴き、理解し、感動する……脳の働きを調べれば調べるほど、脳の仕組みの複雑さ、その不思議さに感銘を覚えます。脳がどうやって音楽を理解するかというポイントを紹介しましょう。

A：脳は音楽を細分化しながら聴いている

たとえば、ライブ会場で好きなアーティストの楽曲を聴くとき、その音楽だけでなく、ざわめきや歓声、クラッピングなどが、怒濤（どとう）の音塊として、脳の中に飛び込んできます。パフォーマンスやライティング、会場の様子、空気感なども一緒です。我々の脳は、その中から、まず楽曲の要素を聞き分けます。そして、1音1音の高さや長さ、強さや和音の響きなど、それぞれをすべて別物としていったん細分化して、音楽として再構築します。脳は、**メロディーもリズムもまさに1音刻みで理解していく**のです。

CamScannerでスキャン

さらに、リズム音やギターソロなどの理解には、ドラマーやギタリスト
の動きからも情報を感じ取ります。単純に、ブロックとして塊で楽曲を聴いているわけではないのですね！

B：右脳と左脳で音を音楽に再構築！

下図は、我々の右脳を簡略化したイメージ図です。

・右脳の図

参考：右脳（情報処理学会の学会誌「情報処理」より）

図のように、脳（主に右脳）は、ピッチや音色、メロディーの処理、リズムの把握、音程の比較、理論的なことなど、すべて別々のエリアで、個別の情報として受け取っているのです。それを、瞬時に脳内で合体（ゲシュタルト化）して、音楽として再構築し、理解し、さまざまな感情を生み出し、ある部分は記憶していくのです。

多くの方は、音楽を完成形の塊（かたまり）として聴いていると考えているでしょう。しかし、実際は、まるでプラモデルの細かいパーツのようにバラバラの状態で聴き、それを脳内の各部位の連携で、ひとつの音楽として組み立てているのです。

ドラムやパーカッションをイメージすれば、おわかりでしょうが、リズムも同じくさまざまな打撃音が常に鳴っている感じですよね。それを脳は

音色や間隔、強弱でグルーピング（関連付け）して、ひとつのリズムとして認識するのです。いろいろな書籍で紹介されている「**音は脳の中で音楽になる！**」という言葉がありますが、まさに、その通りです。谷口高士編著『音は心の中で音楽になる――音楽心理学への招待』（北大路書房／2000年）という名著もあるので、ぜひ参考にしてください。

これ以外にも、音の定位（右からの情報か左からか？）や音色・音質なども感じつつ、言葉（歌詞）が入っていれば、今度は左脳で言葉の意味の解析や理解を行います。きっと耳にしたことがあると思いますが、**右脳は音楽脳、左脳は言語脳**と呼ばれることがあります。まさに、音楽を聴くというのは、脳全体が大活躍しているのですね。

C：脳は作曲と逆の手順で聴いていた

我々が行う「作曲」は、この脳内の不思議な作業の真逆を行っていたのです。音の高さや和音の響き、楽器の使い方など、脳が分解しながら理解していくのと反対に、作曲家は、そういった細かいデータを一つひとつ、1音1音組み合わせながら、作曲を仕上げていくのです。

MIDIで音楽を作ったことのある人や、オーケストラの編曲をしたことのある人は合点がいくでしょう。鼻歌だってそうですよね！　1音1音、一言ひと言、吟味しながら練り上げていきます。脳は、そんな人間の努力の結果（作品）を細部にいたるまで聴いてくれているのです。

D：メロディーを感じ取る力

ここで、同じメロディーでも、ちょっとした聴き方や脳の判断の仕方で違うメロディーに聴こえるという例を体験していただきます。[譜例1-1]の**Sound Example**には、①〜③まで3タイプの同じメロディーが録音されています。できれば、最初は楽譜を見ずに聴き比べ、次は、楽譜を見ながら聴いてみてください。もし、試聴が難しい環境にいる場合は、楽譜のスラーを意識して弾いたり歌ったりしてみましょう。

CamScannerでスキャン

[譜例 1-1]

Sound Example

①は全体をひとまとまりで演奏。②は4音のモチーフが平行移動で上がっていくイメージで演奏。③は2音のまとまりを意識して演奏しています。2音ごとに上下をくり返すメロディーといった感覚ですね。

楽譜からの視覚情報を加えれば、一層、明確に違いが聴き分けられますが、たとえ譜例を見ていなくても、ちょっとした強弱や切れを脳は確実に聴き取って、フレージングを認識してくれるはずです。また、楽器の演奏に習熟している人ほど、違いが明確に聴き取れると思いますが、それはあとで解説する**スキーマ**の発達が人によって違うからなのです。

E：音楽は生きる喜び！

さて、人間にとっての音楽を、脳はどんなものだと理解しているのでしょうか？「ゾクッとする（感動する）音楽」を聴いたときの脳の反応についての研究で、不思議なことがわかったそうです。音楽を聴いてゾクッとする瞬間の脳の反応の仕方は、食事や性行為など生きるためや子孫を残すために必要な「多幸感＝喜び」のシステムと同じだったそうです。つまり、音楽は、**本当の意味での「喜び」**を引き起こしていたのです。単なる、好きとか楽しいとかではなく、人間が生きていくうえで音楽が必要であるということですね。それは、人類の歴史で、音楽のない文明や民族、国家などはなかったことからも想像ができますね。

感覚記憶・短期記憶・長期記憶

ここで、記憶について簡単に触れておきます。曲を作ったら、より多くの人に覚えて欲しいし、歌ったり、何度も聴いたりして欲しいですよね。それには、自

分の作ったメロディーが人の記憶とどう関わるかという点が重要です。

人の記憶には、**感覚記憶**、**短期記憶**と**長期記憶**という3種類があります。なにしろ、人は五感器官を通して、あまりに膨大な情報を受け取っています。だから、短く区切って、いらない情報はズバズバ捨てているのだそうです。

感覚記憶

すべての情報や刺激は、耳や目、皮膚などの**感覚器**から、人の体に入ってきます。それらの膨大な情報は、とくに意識しない限り、1秒ほどで忘れてしまうそうです。そのたった1秒の記憶を感覚記憶といいます。

短期記憶

感覚記憶として取り込んだ膨大な情報群を、必要なものと不必要なものに分けるのが、**海馬**（かいば）という部位です。脳科学などの研究では、海馬で情報分別のために記憶される時間は、**15〜30秒くらいが限界**だとわかっているそうです。そこで選別された短い記憶を短期記憶と呼びます。キーワードの15秒が出てきましたね。

長期記憶

短期記憶で、海馬から重要だと認識された情報は、長期記憶に送られます。長期記憶は、数十秒から数十年、あるいは永久に残る記憶です。

人の記憶で勝負するメロディー

ここからは、人の心に残るメロディーを生み出すために覚えておきたい脳の記憶の仕組みを簡単にご紹介します。

A：音楽を聴くと頭の中では……

前記でライブ会場の話をしましたが、実際に音が入ってきたときの頭には凄まじい働きがあります。音の三要素である「音の強さ・高さ・音色」、音楽の三要素である「メロディー」「ハーモニー」「リズム」に加え、楽曲

CamScannerでスキャン

の構造に関する分析（Aメロ、Bメロ〜、1楽章、2楽章〜）や、歌詞の響きや意味……それらをミリセカンド単位で判断し、関連のあるものを紐付けして認識していきます。

コンガのタッタタッタ……というリズムだとか、フルートが「♪ミファソミファソ」をくり返した（絶対音感や相対音感のある人にはそう聴こえますが、一般の人には、フフフ〜〜〜〜と階名抜きで聴こえます）……とかは、文字通り「休みなし」です。このあたりの脳の作業が、いったん、**短期記憶**に留められます。

しかし、上記のようにリアルタイムなことを覚えるだけではありません。知っている曲かどうか、知っているならいつ頃聴いたか——たとえば、あのアーティストのデビュー曲だ！——とか、前に聴いたことのあるコード進行か？　エンディングを聴いてイントロと同じだというような構成の判断……など、短期記憶だけでなく**長期記憶からも情報を引っぱり出してくる**のです。

そして、気に入ったメロディーや感銘を覚える歌詞を認識すると、感動します。その感動さえも、脳の働きですね。本当に、脳に感謝です！

Memo

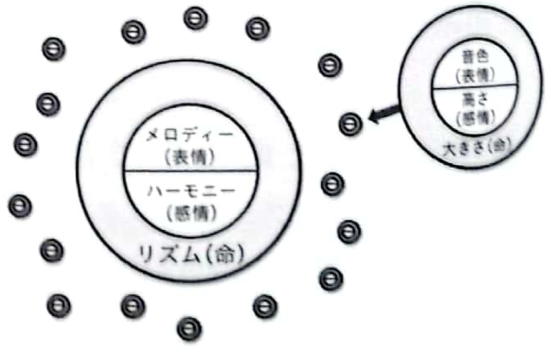
音と音楽の三要素

一般的に、音楽の三要素（メロディー、リズム、ハーモニー）は知られていますが、**音の三要素（大きさ、高さ、音色）**はあまり知られていないかもしれませんね。

右図は、音楽と音の三要素の関係の図解ですが、リズムという命の円にメロディー（表情）とハーモニー（感情）が包まれているイメージです。その周りに音の三要素が飛び交っていますね。

作曲家の芥川也寸志先生に「リズムのない音楽は存在しない」という言葉があります。まさに、メロディーとハーモニーはリズムに守られているのですね。

また、音楽の三要素の周りには、音の粒が飛んでいますが、これが音の三要素です。音の大きさは、命です。音色は表情、高さは感情！　と表現してもよいでしょう。



B：スキーマとは

「**A**」で取り上げたような、音楽を判断する仕組みを支える基本ノウハウや根本的な音楽理解力は、生まれた時から備わっているものではありません。**後天的に獲得**するものです。つまり、聴いて経験して身に付けるものですね。

このように**経験することで得た音楽理解の大原則**を、認知心理学では**「スキーマ」**と呼びます。国語辞典では、「新しい経験をする際に、過去の経験に基づいて作られた心理的な枠組みや認知的な構えの総称」(『大辞林』三省堂より）と説明しています。このスキーマがあるから、我々は音楽で感動もできるし、作曲も可能となるのです。我々はスキーマを無意識のうちに学び、無意識のうちに使いこなしているのです。だから、スキーマは**無意識的知識**と呼ばれるそうです。

たとえば、「♪ドレミファソラシド」という音階を基にした西洋音楽を聴いて育てば、そこで得た枠組みをベース（基準）に新しく聴いた音を判断します。音階の理解や調性の感覚、メロディーのまとまりの解釈や好き嫌い、リズムの認識……歌詞で言えば、演歌っぽい言葉使いとかサビの頭の表現をそろえようとかいう方法論……などもすべてスキーマの無意識的知識を使って判断するのです。アフリカの民族音楽ばかり聴いて育った人は、その音楽的な仕組みや成り立ちをスキーマとして無意識に理解しているので、何気なく歌う鼻歌もアフリカ風になるのです。

C：スキーマこそ作詞作曲の根本原理！

著者が、スキーマに関心をもったのは、自身の無類のビートルズ好きに関係します。ビートルズ・フリークはたくさんいますが、話を聞くと、みなさん同じようなアーティストが好きだということがわかります。ビリー・ジョエルやエルトン・ジョン、クイーン、ELO（エレクトリック・ライト・オーケストラ)、ギルバート・オサリバン……なるほどとご納得の方も多いのではないでしょうか？　ビートルズを聴きまくった人の頭には、ビートルズ風の音楽スキームができ上がっているのですね。だから、ビートルズ風の音楽も好きになるのです。上記のアーティストは例外なく、若い頃にビートルズを愛し、コピーした人々です。だから、彼らの音

CamScannerでスキャン

楽からは、ビートルズのスキーマがあふれ出ているのです。著者は無意識に作曲をすると、そこはかとなくビートルズ風になってしまいます。それが、自分でも嬉しいのですが……（ファン心理）。

まとまりがありカッコいいメロディーを作りたいなら、みなさんが尊敬し、憧れるミュージシャンの音楽をたくさん聴いて（無意識のうちに）スキーマを作ることです！　スキーマのバージョン・アップは、よい音楽をたくさん聴くことと同時に、本やレッスンで学んだことからも行われるそうです！

たとえばボサノバを聴いたことがない人は、それを作ることはできないでしょう。しかし、ボサノバを100曲も続けて聴けば、その人にもそのサウンドやメロディーを理解するスキーマが生まれ、きっと作ることもできるようになるでしょう。スキーマに感謝！

D：マジカルナンバー

さて、ここまでを読むと頭脳は万能のように思えますが、記憶の最初の整理窓口にあたる短期記憶で覚えられる情報数は、たった**「7±2」**個と言われています（マジカルナンバー）。つまり、5から9個くらいの情報ですね。ただし、バラバラの情報を**チャンク**と呼ばれる**情報の塊**にすることで、覚えられる情報数はグッと増えます。

たとえば「10384510219」という数字の羅列を、パッと覚えるのはなかなか大変ですね。著者には無理です（笑）。この羅列を、バラバラの数字のチャンクという意味で捉えると、情報数は11です。マジカルナンバー（7±2）を超えてしまいましたね。

ところが、10384510219を「父さんは、仕事に行く」と語呂合せのように文章化すれば、情報数は1チャンクとなります。これならスッと覚えられます。ルート5を「富士山麓オオム泣く（$\sqrt{5}=2.2360679$）」と覚えた人も多いのでは？

人は、無意識に、そして経験的に、重要な情報を覚えやすくチャンク化したり、語呂合せしたりして、忘れないようにしているのです。実は、メロディーも作り方によって、チャンク化できるのです。

E：メロディーとマジカルナンバー

では、伴奏やリズム音も入れたら、1曲だけで恐ろしい数の音数が頭の中に入ってくる音楽の場合は、どのようにチャンク化できるのでしょうか？

人間は、映像の情報よりも音楽の情報の方がずっとチャンク化しやすいそうです。前記したように、脳は1音 1音分析的に聴いていくのですが、その時、同じ音色のものはまとめて理解し、コードの流れもまとまりとして聴き、メロディーの始まりを認識するとそのメロディーが終止や半終止するたびに、まとまりとして受け止めます。これは、常に、チャンク化しながら聴いていると言えますね。まとまりのある音楽とは、自然（無意識のうち）にチャンク化できるような音楽と言えそうです。

モチーフを取り上げる2章で詳しく説明しますが、[譜例 1-2] のようなメロディーも、音数は多いですが上段は耳なじみのある音階で並んでいますのでスッと理解されるでしょう。「♪ミファソ」「♪ラソファミ」「♪ドシラソファミレ」と3つのチャンクです。下段も「♪タラタ〜〜」というリズムを脳は瞬間に把握しますから、12個の音符が4つのチャンクに分かれて理解されるはずです。

[譜例 1-2]

Sound Example

F：予想と裏切り、意外性の美学

スキーマにより無意識にまとまりとして理解できるメロディーがずっと続くと、人はすぐに飽きてつまらないと感じてしまいます。そういうときは、適度に予想を裏切る展開を盛り込むことで、聴き手の脳を刺激できるのです。予想を裏切るには、新しさや実験的な部分が必要ですね。

たとえば、美しいばかりでなく、濁りや破壊的な音も時には必要です。

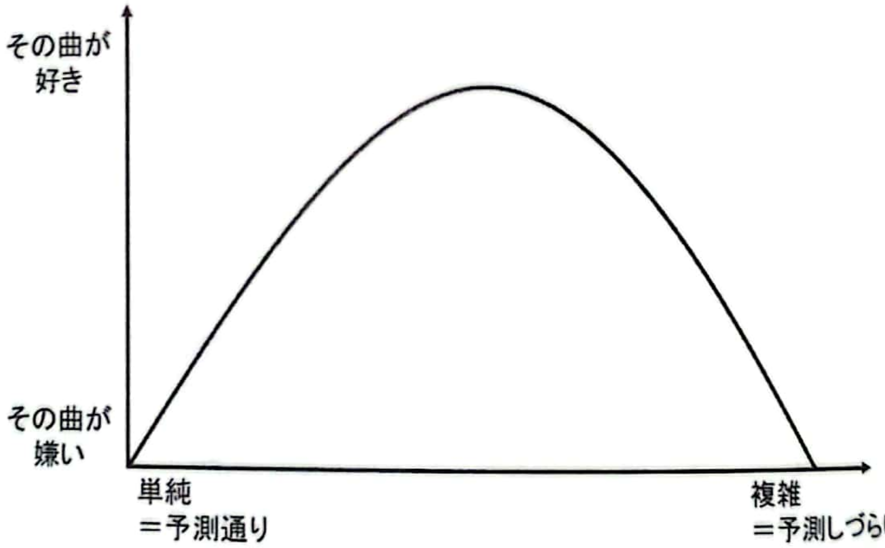
CamScannerでスキャン

世界に飛び出したアーティストたちの音楽やパフォーマンスには、必ず、それまでになかった実験が隠されていました。しかし、イントロからエンディングまで意外性ばかりの音楽では覚えられないし、ヒットもしないでしょう。そのバランス感覚は、われわれ作曲を志す人間には必要ですね！

次の図は、曲の好き嫌いと曲の複雑さの関係をグラフ化したもので、**逆U字曲線**と言います。このグラフを見る限り、単純と複雑の間、つまり適度な曲が好まれるのがわかります。

もともとこのグラフは経済の解説で登場したグラフですが、さまざまなジャンルやシーンで「極端に偏るのではなく、ちょうどいいのが一番よい！」ということを説明する材料として使われます。人々に喜んでもらえる曲を作るなら、**単純すぎず、難しすぎず、ちょうどいい塩梅（バランス）を目指しましょう！**

・好まれる曲の傾向



引用元：岩宮眞一郎著『図解入門 音楽の科学がよく分かる本』（秀和システム、2012年）

記憶に残るメロディーや歌詞の作り方

前項に続き、心に残る音楽と脳の関係や仕組みを、歌詞やメロディーの例で説明いたします。

A：記憶の初頭効果と新近効果

人の脳は、最初に入ってきた情報を強く記憶に留める性質があります。それを**記憶の初頭効果**と呼びます。それとは逆に、最後に入ってきた情報や事柄が、よく記憶に残る効果を**記憶の新近効果**と言います。歌詞で言えば、大切な単語を文頭に持ってくる**倒置法**という手法がありますが、あれこそ初頭効果の応用ですね。

例：
公園の花壇に　キミとの思い出の　**サフランの花**が咲いたよ
→　**サフランの花**　キミとの思い出の花が　公園の花壇に咲いたよ

また、サビなどでは、メロディーの最後の締め部分に、歌詞のキラー・フレーズを書くことが多いのです。これも新近効果の応用といえますね。

例：
公園の花壇に　**キミとの思い出**の　サフランの花が咲いたよ
→　公園の花壇に　サフランの花が　咲いたよ　**キミとの思い出**の花が

メロディーの作り方で考えると、**モチーフ**と呼ばれる**最初の2小節**を覚えやすく作るのがコツです。また、**カデンツ（終止形）**と呼ばれる最後の締めの部分も、記憶に残りやすいので、印象よく終わらせるメロディーを考えたいものです。モチーフは次章で、カデンツは4章で解説しています。

ご参考までにSound Exampleに、初頭効果のモチーフと新近効果のカデンツをそれぞれ印象的に仕上げた簡単なインストメロディーを紹介しています（モチーフvsカデンツ）。意識しない時（前半）とした時（後半）を聴き比べをしてみましょう。

Sound Example

B：記憶のくり返し効果

どんな記憶術の書籍や脳科学書の記憶の項目などを見ても、**くり返しがもっとも記憶の定着に効果がある**と説明しています。海馬に情報が入って

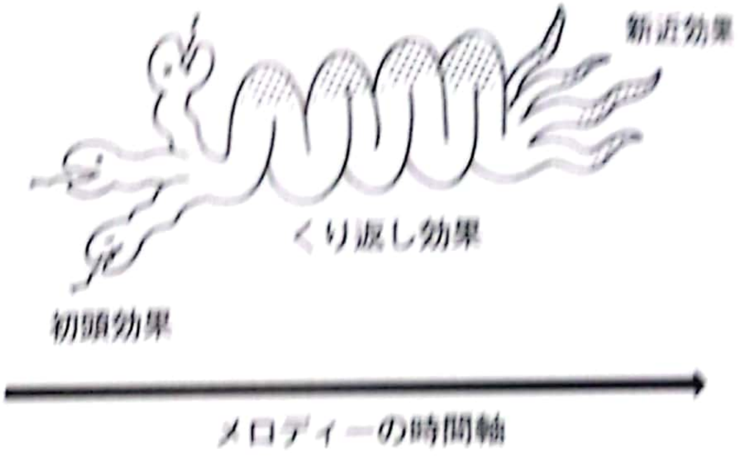
CamScannerでスキャン

15〜30秒間、たった1回しか登場しないフレーズ、メロディー、動きや叫びなどと、数回くり返される音のまとまりでは、当然、後者が重要だと海馬は判断して、長期記憶に送ります。まさに、**くり返し効果**です。

クラシック音楽はとくにそうですが、長い1曲を通して何度も同じメロディーがくり返されるのを、みなさんはご存じでしょうね。ポップスでも、**サビの連呼フレーズ**（同じ言葉やメロディーを何回かくり返すテクニック）は定番ですよね。

同じメロディーをそのままくり返したり、音程を平行移動しながらくり返したり……本書でも、いろいろなページに登場します。また、歌詞のくり返しのテクニックはとても重要です。

例：
公園の花壇に　キミとの思い出の　サフラン**の花が咲いたよ**
→ 公園の花壇に　キミとの思い出の　**花が咲いたよ　花が咲いたよ**
　サフランの花が咲いたよ



C：感情とメロディーの記憶

音楽と感情や感動は、切っても切り離せませんね。喜びや恐怖などの感情は、海馬の近くの**扁桃体**（へんとうたい）という部位が関わっています。一般的に、**喜怒哀楽や好き嫌いなどの感情が伴った事柄は、記憶に残りやすい**と言われています。楽曲やメロディーも、感情や感動の要素が加わると聴き手の心に強く残るのですね。

03

サウンドバイトとは？

自分のメロディーで　聴き手の心に噛みつこう！

これまでの解説でおわかりのように、我々が接するさまざまな情報は、短期記憶の15秒に残るかどうかが大切なのです。ですから、情報を送り出す立場として、作曲をする場合も、15秒の重要さを意識することが非常に大きな意味を持つのです。その15秒の重要さがわかるのが、広告業界や政治演説の現場で使われている、**「サウンドバイト」**というノウハウで、15秒に重要な情報をつめ込む技術や方法論です。

アメリカのオバマ元大統領が発した「Yes we can」というフレーズは、当時の流行語になるほど浸透しました。日本大学芸術学部教授の佐藤綾子先生によれば、あの言葉に代表されるように、**耳にスッと入るインパクトのある言葉をくり返すことで、人の心にメッセージを届ける手法がサウンドバイト**なのです。

また、オバマさんは、大統領就任演説で「ピース（peace）」と「スピリット（spirit）」をそれぞれ4回ずつくり返したそうです。どちらもすぐに覚えられて、簡単にくり返せる、単純で響きのいい言葉で、しかも、「ピ」音が共通していますね。

「こういう響きのいい単語で、しかもその中に良い“理念”が入っていると、人はすぐに暗記してくり返して、なんだか自分の単語であるように愛用します。そして、結果として、その単語が広がるのです。実にうまい技法です」（佐藤綾子先生）。

なんだか、サビの書き方のテクニックを読んでいる気分になりますね。これをメロディーと理解してください。響きのいい（＝心に響く）メロディー、しかも、作り手や歌い手の思いがこもったメロディーや歌を集中してくり返す！　まるで、**ヒット曲のメロディーの法則**のようです。

CamScannerでスキャン

サウンドバイトの例をもうひとつ。みなさんは、マーティン・ルーサー・キング・ジュニア牧師の「I have a dream」という演説をご存じですか？　演説の中で「I have a dream（私には夢がある）」と連呼し、聞く人の心に染みこんできます。佐藤先生によれば、これもサウンドバイトの手法だそうです。

そして、最後には、「Let freedom ring（自由の鐘を鳴り響かせましょう）」と畳みかけます。まさに歴史に残る演説です。著者の耳には、（動画サイトで観た）キング牧師の演説が、まるで**メロディーのない極上のバラード**のように聴こえました。

さて、牧師は演説の冒頭に「I have a dream」と宣言し、その後、彼の夢を語ります。演説には6つのフレーズが登場したのですが、それぞれの時間を計ったところ、各フレーズはほぼ15秒から20数秒のサイズでした。**15秒で印象的な言葉を伝える！　しかも、最初に重要な言葉を持ってくる！**　まさにサウンドバイトによる演説ですね。もちろん、1963年当時は、そんな言葉も発想もありません。牧師の熱い思いがそうさせたのです。もうこれは、メロディーのない歌！　です。歌詞だけでなく、メロディーも、この演説のように、人に伝えたい！　人に歌って欲しい！　そんな強い思いに裏打ちされた形で、生み出し、送り出したいですね。これから歌づくりや作曲を学ぶみなさんは、「**サウンドバイト**」という発想を記憶の片隅に、それも長期記憶として残しておいてくださいね！

ここで聖書の一節を引用します。これもまたサウンドバイトのように、我々の心に届くのです。

「心に愛がなければ、どんなに美しい言葉も相手の胸に響かない」

（聖パウロの言葉より）

上記の「言葉」をメロディーと読み替えてみてください！　これぞ、作曲の基本精神のひとつだと思います。

CamScannerでスキャン

04

感動の本質とは？

感動の本質は、意外性となつかしさ！

人の脳には、ミラー・ニューロンという神経細胞があります。その細胞は他人の行動や感情を見て、自分の記憶の中の感情などと照らし合わせる働きがあるそうです。人が悲しそうな表情をしたとき、それを見たミラー・ニューロンは、瞬時に自分の経験を思い出し、悲しみの気持ちを共有できるのです。悲しいメロディーや歌詞を聴いたときも、我々のミラー・ニューロンは我がことのように悲しみの感情を共有してくれるのですね。

記憶という意味でも、感情は大きな働きをします。**感情が揺さぶられ、印象に焼き付くような体験は、記憶に残りやすい**のだそうです。逆に、何気ないメロディーや変化のないリズム、当たり前なハーモニー、当たり障りのない歌詞、心のこもっていない歌唱……それらでは、聴き手の心に残る歌にはならないでしょう。なぜなら、相手の心を一切揺さぶらないのですからね。

感動の本質にはさまざまな考えがありますが、アメリカの著名な脳科学者アントニオ・R・ダマシオ先生は、感動の中核となる要素は**「意外性」**と**「なつかしさ」**としています。まさに、本書で説く作曲法の根源を、この言葉に見つけました。

曲作りにおける「意外性」とは、聴き手が予想や期待する流れを裏切って、新鮮な展開を作り出すことを意味します。ある意味、聴き手を裏切るメロディー作りですね。しかし、予想を裏切った結果、つまらない曲になってしまっては意味がありません。ですから、曲作りの意外性は、**「肯定的な意外性」**でなければなりません。意外性は驚きにつながり、驚きは感動につながっていくのです。

曲作りのノウハウの中には、予想を裏切る創作テクニックがたくさんあります。常識や理論を大切にしたり、法則を守ったりするから、安定した楽曲が作れ、それらを裏切ることで新鮮さや意外性が生まれ、曲に感動をもたらします。しかし、意外性だけでは、曲として成り立ちません。意外性のメロディーの対極

CamScannerでスキャン

にあるのが、常識や理論や経験値で生れる王道のメロディーや進行です。意外性や裏切りと予想通りの王道の安定性とのバランスを考えて、歌作をしたいものです。

次に、曲作りにおける「なつかしさ」とは、「どこかで聴いたなぁ」とか「あの頃の思い出のメロディーだ！」などのノスタルジックな思いを感じさせてくれる音作りです。本書的には、長期記憶に残っている思い出のメロディーとも言えますし、無意識のうちに蓄積されたスキーマに刻まれたサウンドとも言えます。童謡や民謡のように、自分自身の故郷や原点を確認できる生存証明のようなメロディーでもあります。理論から生れる音楽や王道のメロディーは、なつかしさを体系化したものと言えます。

脳科学では、なつかしさを自分自身の存在意義や価値を確認できる生存証明のような思いであると考えるそうです。故郷を訪れ、あの頃を思い出し、そのなつかしさに今を生きていることへの感謝をする！　そんな思いは誰にもあるでしょうね。音楽にはそんな役割もあるのです。

この先、本書では、感動の要素である意外性となつかしさをキーワードにして、心に残る感動的なメロディー作りのノウハウを解説していきます。ここで学んだノウハウや知識をぜひご自身の作曲に役立ててみてください。

05

[実践] スキーマを鍛えよう！

ここでは実践課題として、みなさんのスキーマを鍛える練習をしましょう。

Try 1

あなたの一番大好きな楽曲を選び、これまでと違う角度や切り口で、深く深く聴いてください。できればヘッドフォンを使用し、大きめの音量で、メモを取りながら聴きましょう。

ヒント：メロディーのニュアンス、歌手のテクニック、和音の流れ、歌詞の意味、アレンジ、楽器の音色や演奏など、どんな切り口でもOKです。
著者が好きなのは、もう何千回も何万回も聴いてきたビートルズの楽曲ですが、いまだに、耳にするたびに新しい音や仕掛けが聴こえてきます。

Try 2

今まで、聴いたことのないジャンルの楽曲を1曲選び、深く深く聴いてください。こちらもヘッドフォンを使用し、大きめの音量で、メモを取りながら聴きましょう。

CamScannerでスキャン

2章

15秒作曲には「モチーフ（＝動機）」が命！

ポピュラー音楽のメロディーの多くは、「モチーフ（＝動機）」と呼ばれる、“メロディーの種子”を展開させることででき上がっています。本書風に言えば、サウンドバイトなメロディー！　つまり、心に残る15秒のメロディーのうち、最初の2〜4秒といった本当に短いメロディーの種子ですが、そこには音楽の魅力のすべてがつまっています。

15秒から30秒ほどの短いモチーフが書けるようになれば、あるいは鼻歌で作れるようになれば、どんな長いメロディーの創作だって怖くありません。

本章では、心に響くモチーフ作りのコツをご紹介いたします。

CamScannerでスキャン

01

モチーフの重要性

作曲家はモチーフ4秒で勝負しよう！

モチーフ（動機）は、辞書的に言えば「楽曲を構成する部分要素の最小単位」であり、「認識の容易な特徴（たとえば旋律的な、または律動的な）、あるいは何らかの表現力をそなえ、かつ楽曲の意図、形式に適合」しているものです（『音楽中辞典』音楽之友社より引用）。

フランス語で言えば、「Motif（モチーフ）」には、動機、理由、主題という意味のほかに、布や土器などの紋様という意味もあります。

辞書の説明に、「表現力」という言葉がありますね。モチーフは、心に残る15秒のメロディーのうち、最初の2〜4秒といったとても短い「メロディーの種子」ですが、そこには音楽の魅力のすべてがつまっています。そんなメロディーの破片が、さまざまな音楽的表現力をもって、作者の感情や個性を演出しているのです。

1章で紹介したように脳は、無意識的知識であるスキーマを使って、**モチーフから、調性や音階やテンポや今後の展開予想などをリアルタイムに読み取ります。**言い換えると、モチーフには、「感動する楽曲の要素」がつまっているのですね。

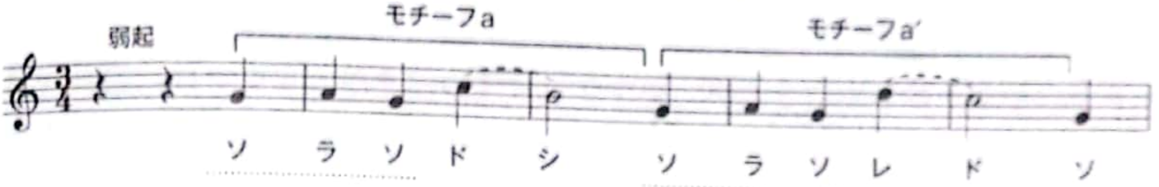
次項からは、モチーフの例をなじみのある曲やオリジナルの**Sound Example**で紹介します。モチーフは表現力抜群の百面相の芸達者！　そのバラエティーやそれぞれの特徴を解析してみましょう。例題曲はどれも楽器なしで歌える、鼻歌タイプのものばかりです。

CamScannerでスキャン

モチーフをとらえる

次の［譜例2-1］は誰もが知っている「ハッピー・バースデー・トゥ・ユー」の冒頭部分のメロディー（＝モチーフ）です。我々はどうやってこのモチーフをとらえているのでしょうか？

［譜例2-1］「ハッピー・バースデー・トゥ・ユー」



Sound Example

A：イメージに置き換える

この曲のモチーフは、曲の冒頭で、譜例に「モチーフa」と書かれているカギ括弧でくくった部分です。「♪ハッピー・バースデー・トゥ・ユー」と歌うところですね。そのすぐ後に「モチーフa'」という変化形が続いています。このモチーフの特徴は、**弱起**といって、小節の3拍目から始まっていますね。

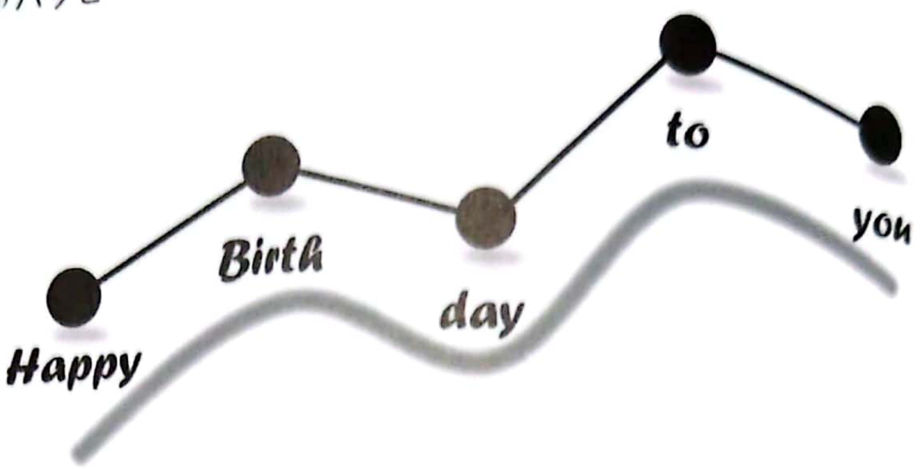
「♪ソラソ……」と**順次進行**（隣の音に進むこと）し、**ド音に完全4度で跳躍して上行**、そして**シ音に順次で下行**しています。そう、メロディーは音と音をつなぎながら進む散歩のようなイメージですね。

メロディーの最初の5音の軌跡をたどると、平べったいM字型にも見えますね。メロディーは、音符を点ととらえれば、折れ線グラフのようにも見えますし、一筆書きの文字のようにも見えます。また、山や丘の稜線（輪郭）のようにも見えます。

こうやってモチーフの部分の譜面を、グラフや文字といった**イメージ（映像情報）に置き換えてみる**と、次回からこの歌を歌うときに、そのグラフや文字や山の影像が頭の中にくると思います。そうすると、歌い方のニュアンスも変わってくるかもしれませんね。

CamScannerでスキャン

・「♪ハッピー・バースデー・トゥ・ユー」の旋律線



ちなみに音楽心理学では、こういったメロディーの稜線的なものを旋律線と呼んでいます。脳は旋律線のパターンを認識すると、多少リズムが違ったり、調が変わったりしても同じパターンであると理解できるのです。だから、クラシック音楽では、モチーフのリズムや楽器構成を変え、装飾音符を加えたり、変奏したりしてくり返しても、聴き手の脳には同じもののバリエーションと理解されるのですね。

この曲では、モチーフのひとまとまりが、歌詞（タイトルでもある）「ハッピー・バースデー・トゥ・ユー」となっています。**モチーフと歌詞の意味が同じまとまり**ということは、聴き手に意味がスッと伝わるということです！　作詞作曲の非常に重要なポイントです。

[譜例 2-2]

Sound Example

B：拍子と調

[譜例 2-2] の「ハッピー・バースデー・トゥ・ユー」は、ある程度楽譜に慣れた方なら3/4拍子でハ長調であることが簡単に読み取れますね。苦手意識のある方も本書を読んでいく中できっと理解いただけると思

います。

脳は、耳に入ってきた最初の数音で（時には2音だけで）曲の調性を判断するそうです。そして、**判断した調で、その後のメロディーを理解して**いくのです。転調などがあると脳は驚きますが、それが感動や楽曲の魅力と感じることも多いのです。先に説明した意外性ですね。拍子や調性については、後ほど解説いたします。

楽譜上にテンポの指示はありませんが、♩=70〜90位でしょうか。最近では、BPM＝70〜90と表記することも多いです。1分間に70〜90回、コツコツと拍を刻むテンポですね。70だとかなりゆっくりのイメージ、90だと少々急いだ感じです。なお、60だと秒針と同じ速さになります。

この曲はみんなで歌うのが前提ですから、場の空気を読みながらテンポを決めますね。ちなみにモチーフの秒数を計ると、下の表のようになります。やはり4秒くらいですね。

・BPMと秒数の関係

BPM	モチーフaの秒数
70	5.14″
80	4.5″
90	4″

(BPM＝Beats Per Minute)

C：モチーフの展開（変化）

今度は、モチーフ同士の関係を見てみましょう。再度35ページ［譜例2-1］をご覧ください。「モチーフa」と「モチーフa′」が並んでいますね。両者の違いは、モチーフ前半の3音は同じ音で、その後の破線でつないだ「ド→シ」が、a′では「レ→ド」と2度上がっていることです。この曲は、よく似たモチーフをふたつつなげたメロディーが核になっているのですね。

同じ音程やリズム形のくり返しで覚えやすくしながら、後半を2度上げることで変化をつけ、盛り上げようとしているのですね。まさに記憶のく

CamScannerでスキャン

り返し効果の応用です。

動機と部分動機

ひとつの動機（モチーフ）と思っても、実は、前半後半に分けて考えられるものもあります。それを**部分動機**と呼びます。モチーフはメロディーの最小単位のはずでしたが、さらに細分化できるのです。

A：部分動機の構成

今度は別のメロディーで、モチーフの展開例を見てみましょう［譜例2-3］。前半2小節が、「モチーフa」です。後半2小節は、それを2度上げて「モチーフa′」としました。これは「ハッピー・バースデー・トゥー・ユー」と同じタイプですね。しかし、それぞれのモチーフをさらによく見ると、比較的細かい譜割りの前半1小節と、ゆったりした譜割りの後半1小節に分解できます。そこで、譜例のように部分動機「a1、a2」と「a′1、a′2」に分けて考えることで全体のメロディー構成がわかりやすくなります。

「a1→a′1」は、そのまま2度上げて平行移動していますね。

「a2→a′2」も2度上げですが、a′2の3-4拍目を少し変化させています。次につながりやすくする工夫があります。

ちょっとしたモチーフも見方、考え方、分析の仕方で、いろいろな側面を見せてくるのですね。

実際に聴くと、どんな印象でしょうか？　共通点を意識してSound Exampleをお聴きください。

［譜例2-3］

Sound Example

CamScannerでスキャン

B：リズムとコード進行

モチーフの原案が生まれたとして、それにリズムの変化とコードをつけることで、驚くほどの表情変化を見せます。モチーフの原案と①から⑤のバリエーションを見てみましょう［譜例2-4］。

［譜例2-4］

Sound Example

原案は、「♪ソファミレド」とハ長調の音階を下がるモチーフで、**曲の最後（エンディング）の印象が強いメロディー**だと思います。これを①から⑤では、**曲の頭**と解釈して変化形を考えました。

① モチーフの頭に4分休符を置き、リズムに変化をつけたパターンです。コード進行は「レット・イット・ビー」のAメロディーと同じです。

② 2分音符から16分音符の畳みかけにつなぐ、緩急のメリハリをつけたリズムです。コード進行も壮大なバラードのサビ頭や式典のファンファーレのような艶やかなイメージです。

③ ハ長調から変ホ長調に転調しているような、オシャレなイメージです。リズムもシンコペーションを強調したスリリングなパターンですね。ジャズやロックといったイメージです。

④ 付点のリズムですが、実際は3連符で弾んだスイング調です。また、同じ音をくり返す**同音連打**の手法でメロディーに勢いをつけています。モチーフの変化を考える際、同音連打は実に効果的です。

⑤ 同音連打の連続ですね。バックはブルース系の渋いロック調です。

CamScannerでスキャン

02

モチーフ作りのための メロディーの基礎

意志を持って出した音　それがメロディー

ここからは、具体的なメロディー作りの基礎的な方法論です。ここまでのページや解説で感じていただいた創作に対する深い愛情を思い出しながら、実践していきましょう。

メロディーを知ろう

メロディー（モチーフ）を作る（書く）にあって一番大事なのは、**意志を持って音を出す（書く）**ということです。そのためにモチーフの解説にあった「表現力」(2章01) は非常に重要なポイントです。本書では、**表現者の気持ちや思想、生き様、そして音楽性を込めて表現した音を**、メロディーと呼びたいと思います。たとえ鼻歌であっても同じです。何かを表現してこそのメロディーです。まずは、メロディーのポイントをおさえましょう。

A：音を構成するもの

音は、音楽に使う「**楽音**（がくおん）」とそれ以外（雑音や噪音（そうおん）＝騒音など）に分けられます。雑音なども、レコーディングやサンプリング技術の発達によって、**SE（サウンド・エフェクト）音**として、音楽に多用されるようになりました。また、音そのもの以外に、**残響音（リバーブ音）**やディレイ音なども、音楽の要素として非常に重要な位置を占めています。

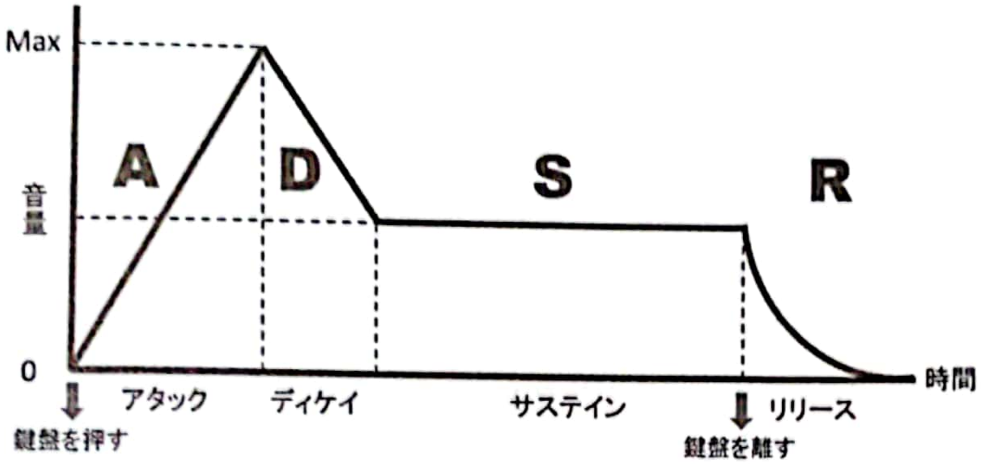
楽音は、**高さ**（音高、音程、ピッチ）・**長さ**（音符の長さで示す）・**強さ**（強弱記号、ミックスなどではdb（デシベル）などの単位も）・**音色**（サイン波など波形で表現、甘い音色など感覚表現）・**揺れ方**（ビブラートやトレモロなど

高さや強さの揺れ）・**感じ方**（柔らかい音、エッジの立った音など主観表現）・**ADSR**（後述）……などの情報を持っています。

次の図は、シンセサイザーの音の出方を説明する一般的なADSR（エンベロープ）です。鍵盤を押してから音が出て、そして消えていくまでの、いわば音が生れてから消えゆくまでのグラフです。

「A＝アタック」で音の出方の第一印象（フワ〜とかキッとか）が決まり、「D＝ディケイ」で音量がちょっと下がって、「S＝サステイン・レベル」で音量は安定し、鍵盤を離してからの音の消え方が、「R＝リリース」です。

・ADSR（エンベロープ）



フルートと三味線のADSR曲線のイメージ図を書いてみました。両楽器でまったく違うのは、イメージできますね。大切なのは、1音1音に音の出方の物語があるということを理解することです。そうすると、4秒、15秒といったフレーズの物語もより味わえるようになり、楽曲全体の物語にも耳がいくようになるのです。

・フルートと三味線のエンベロープのイメージ

CamScannerでスキャン

B：メロディと休符の関係

作曲家は本来、音をどのように出すかを考える仕事ですが、むしろ、どう出さないかを考える仕事といってもよいと思います。**メロディーは、静寂と静寂とに挟まれた世界である**という考え方があります。そして、両端の静寂のタイミングを決めるのは、作曲家であり演奏家です。今後、(静寂を破って）どのタイミングで音を始めるか？　どこで音を止めるか？どのパートを休みにするか？　など、音を出さないことの意味を常に深く考えて欲しいと思います。

音を出さないための記号が休符です。休符こそ、音楽の原点です。演奏者の間でも、休符の重要性は当然のように語られています。**「休符を演奏する！」**という言葉がありますが、まさに、音を出さないことの大切さを語った名言です。以下は、休符のおもな働きです。

① 音を出さない
休符本来の意味です。

② ブレスする（歌唱の場合）
そこでボーカルが息を吸います。リズム楽器でも、緊迫したリズムやフレーズでは息を止めて演奏し、その直後、休符でスッと息を吸うことがあります。楽器も息をするのです。

③ ビートやグループをコントロールする（リズムの場合）
ベースやギターなど、出していた音を止める瞬間にリズムのノリが生まれます。出す瞬間はもちろん、止める瞬間（音の切り方）も非常に重要です［譜例 2-5]。

[譜例 2-5]

Sound Example

④ ほかの楽器をたてる（アンサンブルの場合）

アンサンブルの演奏において、自分のパートが休符のときには、ほかの楽器にスポットがあたっている可能性があります。そんな時こそ、ほかの楽器の音を聴くのがアンサンブルの基礎です。また、全パートがそろって休符の場合があります。その場合は、指揮者やバンドの中心人物のタイミングにキッチリ合わせてとります。これは、サウンドをまとめるとても重要な意識です。

⑤ 次の音を出すための準備

長めの休符は、次の音を出す心の準備期間でもあります。

休符には、音を出しているとき以上に、実にいろいろな役割があると改めて感じます。ですから、メロディーを書く（＝作曲する）場合も、休符を意識するだけで、音楽の存在感がまったく変わってきます。もちろん、鼻歌だけで作る場合も、「♪ラララ〜〜〜（ン）」のように、（ン）という無音のタイミングの部分を意識するのです！　そのことでメロディーが生き生きと輝きだすでしょう。

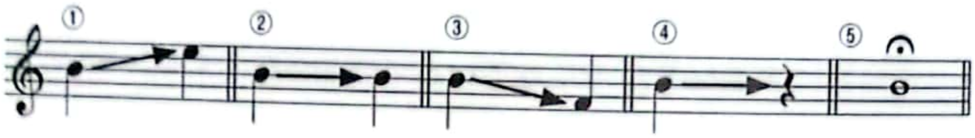
メロディーの動き

意志を持ったある1音から次の1音に進んだ瞬間、メロディーはより明確にその存在をアピールします。メロディーの進み方には、下記の5通りしかありません［譜例2-6］。

① ある音から高い音程（音高）に進む
② 同じ音に進む
③ 下の音程に進む
④ 休符に進む
⑤ そこで止まってメロディーを終止する

CamScannerでスキャン

[譜例 2-6]



下の図は、5通りのメロディーの進み方とその動きが表現する思いの例を表にしたものです。音がひとつ進むだけでも、さまざまな思いがあるのですね。

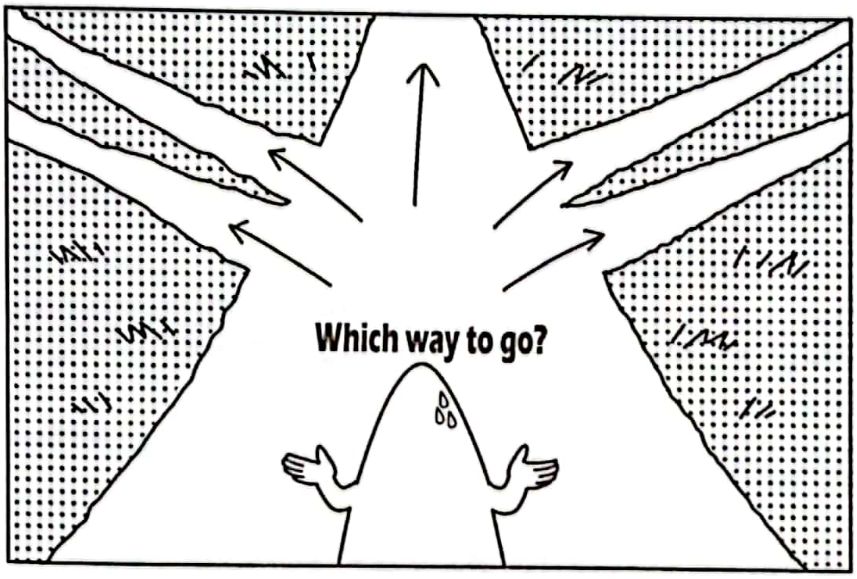
	進み方の名称	役割	思いの例
①	上行	現在の音高よりも高い音に進む	元気、楽しさ、希望、喜び、パワー、未来、ポジティブ、見上げる動作、浮遊感、空、宇宙……
②	同音進行、同音連打	現在の音高と同じ音に進む	安定感、力強さ、迷いの無さ、淡泊、前進、一気呵成、大地、駆け足、マラソン、足踏……
③	下行	現在の音高よりも低い音に進む	悲しさ、悲哀、不安、不定感、失望、過去、ネガティブ、見下ろす動作、落ちていく、安定を求める、地中、海……
④		休符に進む	間を生かす音、いったん休止、不完全終止、息継ぎ、クールダウン……
⑤	終止音	進まない	完全終止、言い切り、安堵感、静寂、達成感、回顧……

また、メロディーの進行を強くコントロールするものに、歌詞や言葉があります。これは、詞先（メロディーより前に歌詞を作ること／4章）の話になりますが、言葉のアクセントやイントネーションで、メロディーの上げ下げを考えなければならない場面が頻繁に訪れます。

もうひとつ、声や楽器の音色は、**音域が上がるほど明るく切れ味がよくなり、音域が下がるほどにまろやかであたたかい音になる**傾向があります。そういった音色のとの兼ね合いで、メロディーの上行下向を決めることも考えられます。たかが2音でもメロディー作りの奥深さは十分に感じられます。そして、たった数

CamScannerでスキャン

音のメロディーから、さまざまな情報や感情、世界観などを感じ取ることができるのが、我々人間の（脳の）すばらしさなのです。



メロディーは会話する

これまでの解説で、たった2〜3音のメロディーの破片でも、そこからさまざまな意味や世界観を感じとることができるとおわかりですね。今度は、そういったメロディーの破片をふたつ並べてみましょう。するとその瞬間に、ふたつのメロディーが会話を始めたように人間の脳には感じられるのです。

作曲のおもしろさは、そういった短いメロディー同士を会話させる醍醐味といえるかもしれません。どんなタイプの会話がくり返されるのか？　簡単に紹介します。

A：コピペ反復

前のメロディーをそのままくり返します。PCスキルのコピー＆ペースト（コピペ）方式ですね。メロディー作法の基礎の基礎です。コピペ反復は、本書の解説のためのネーミングです。いわゆるオウム返しですね。コピペ反復する場合、その背後に、強調、同意、確認……などの意味があるのです。

CamScannerでスキャン

B：ダッシュ反復

一部分を変化させてくり返します。モチーフ記号や楽節記号にダッシュ(')をつけて表現することが多いので、本書では**「ダッシュ反復」**と呼ぶことにします。変化の方法は、数限りなくありますので、ここでは基本だけを解説します。[譜例 2-7] では、②以降がダッシュ反復です。

[譜例 2-7]

Sound Example

① まったく同じメロディーをくり返すコピペ反復です。
② 音高を平行移動してくり返します。譜例では3度上げています。
③ リズム形は、敬承しつつタイミングを変えてくり返します。譜例は、1拍遅らせています。
④ 音を一部分カットしてくり返します。譜例では、後半の2音をカットしています。
⑤ 音高もリズムもザックリとアバウトにくり返します。よく聴くと、元メロディーの重要な音を残し、経過音をカット、リズムをシンプルにしています。
⑥ ぎりぎりのダッシュ反復。リズム形だけが共通しています。

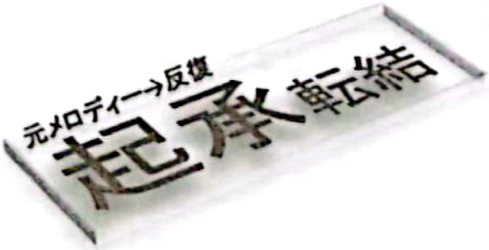
どの反復例も、納得して会話を広げていこうという前向きな意志＝協調路線が見られますね。**Sound Example** には、①〜⑥を元メロディーとつなげた音源で録音してあります（わかりやすくするために薄くコードをつけてあります）。

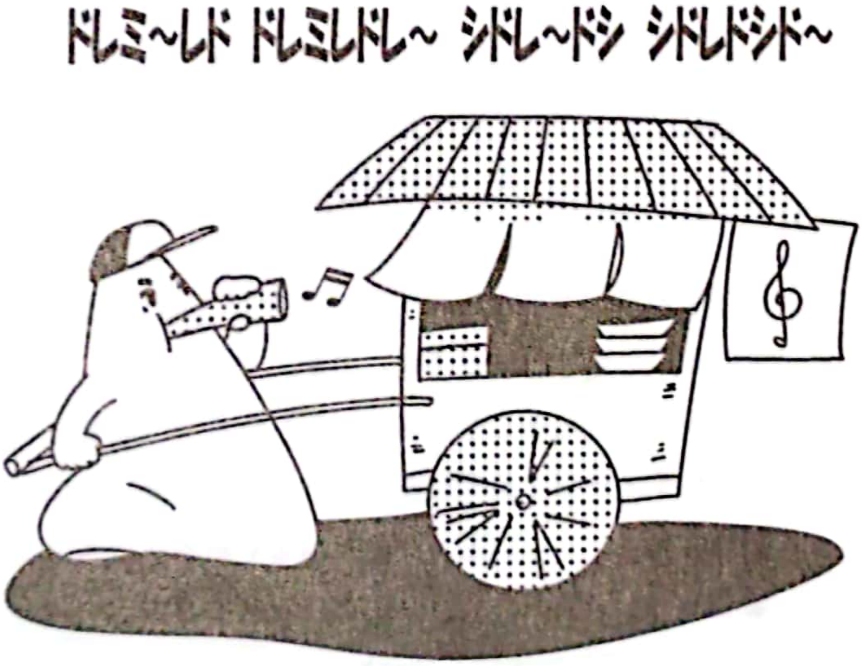
CamScannerでスキャン

C：反復は起承転結の起承

モチーフにおけるメロディーの反復は、物語の基本「起承転結」では、起承の部分といえます。起が元のモチーフ、承が反復のモチーフです。

反復の例として、昔懐かしい屋台のラーメン屋さん、そのチャルメラのメロディー「♪ドレミ〜レド　ドレミレドレ」をモチーフにします。反復だけで、十分メロディーが完成します！　なんだかドラマチックな楽曲になりましたね。





Sound Example

D：対比・対照

今度は、まったく違うタイプのメロディーをつなげます。それを、**対比**もしくは**対照**などと呼び、ふたつの違いやコントラストに焦点があたります。対比や対照のメロディー連結では、おもしろさやドキッとする驚きの魅力につながることが多くあります。たとえば、「明るい→暗い」「上行→下行」「音価（音の長さ）が長い→短い」……など、感覚的かつ構造的な違いに注目してメロディーをつなげます［譜例 2-8］。

CamScannerでスキャン

[譜例 2-8]

Sound Example

① 音価（音の長さ）の対比です。

会話イメージ：長い音は強いメッセージ、短い音は相づちを打つくらいの軽さです。

② 上行と下行のメロディーを対比させます。

会話イメージ：上行で加熱した会話を下行でクールダウンさせたり、肯定的な上行の問い掛けに対し、下行で否定的に答えたりします。

③ 短調と長調が対照的に並んでいます。ミの♭（フラット）と♮（ナチュラル）の響きの差が**「味」**です。ポップスでもメロディーの途中から、調性を変えることは頻繁に行われます（転調）。

会話イメージ：長調短調は気分を表します。譜例の場合、元気のない主人公に、明るく声をかけるイメージ。

④ 音域の対比です。2オクターブも下行するこの譜例でソロの歌唱は難しいですが、コーラスやギターとベースの掛け合いなどでは効果的です。

会話イメージ：いろんな意見があるね！　みんな違ってみんないい！　という感じです。

⑤ シンプルな音階的進行と複雑な半音の進行の対照。

会話イメージ：元気な主人公と悩んでいる友達とのやりとり。

⑥ 音階にはそれぞれの世界観があります。ロックと沖縄音階の対照です。

会話イメージ：沖縄にいる米国人（ブルース）と地元民をイメージした会話。

CamScannerでスキャン

E：対比・対照は、起承転結の転結

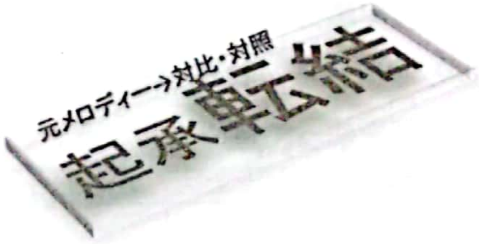
メロディーの対比・対照は、起承転結でいえば、転結の部分ですね！意外性を持って展開し、どのように決着をつけるかのおもしろみがあります。そういったところから、**対比と対照は意外性のメロディー**とも言えますね。**脳の感動の本質は、「意外性」と「なつかしさ」**です。これをくり返しのメロディーにあてはめると……

反復のメロディーは……なつかしさのメロディー

対比と対照のメロディーは……意外性のメロディー

となります。

メロディーは、どのようにくり返しても、感動につながっていくのだとわかりますね。



CamScannerでスキャン

03

モチーフを書いて（歌って）みよう

4秒、約10音のモチーフという万華鏡！

では、実際に、短いモチーフを書いてみましょう。ここからは、モチーフ（動機）と呼ばれるメロディーの芽を作る実践編です。譜例とSound Example、例題の歌詞を使って進めましょう。

さまざまなモチーフにチャレンジ！

まずは、ハ長調「♪ドレミファソラシド」またはイ短調「♪ラシドレミファソラ」……を使ってモチーフを作ってみましょう。本書は、鼻歌を大切にしています。自分で歌えるメロディー作り、モチーフ作りにチャレンジです。

A：順次進行

隣の音、隣の音と進んでいく順次進行でメロディーを考えてみましょう。キーボードやギター、パソコン、スマホ、ハーモニカ、鍵盤ハーモニカなど、音の出るもので「♪ドレミファソラシド（ハ長調）」や「♪ラシドレミファソラ（イ短調）」を確認してから、声に出してみます。

最初に、どの音でもよいので、1音選んで声に出し、そこから上がったり下がったり、同じ音をくり返したり……伸ばしたり細かくリズムをつけたり……自由に歌ってください。

イメージとしては、「♪ミーーレドシド、レーミファソファミ、ファー

CamScannerでスキャン

ミミレレド」……など手持ちの楽器やアプリなどで音を確かめながら歌ってみましょう。隣の音に進むだけで、どう転んでもメロディーっぽくなると実感できるでしょう。

順次進行のさまざまな例を紹介します［譜例 2-9］。もし、どれにも同じような共通点を感じたとしたら、それが順次進行の特徴であるといえるかもしれませんね。なお、順次進行は「音階（スケール）」やコードの流れとも大きく関係します。譜例には階名を振ってありますから、一緒に歌ってみましょう。

[譜例 2-9]

Sound Example

① 下行の1小節のモチーフですね。哀愁感を感じませんか？ **ラ音で終わっていますから、イ短調の哀愁感が表現**されています。さらに、下行のメロディーのもつ寂しさが合体しています。

② 上行のモチーフ。スタッカートの部分がかわいい雰囲気を醸し出しています。これは、**ド音で終わっていますから、ハ長調の明るさや楽しさを感じますね**。さらに、上行ですからより元気が出る感じです。

CamScannerでスキャン

③ 細かい音符で下行するスリリングな前半。後半は平らで落ち着いた印象。ミ音で終わっていますから、明確な終止感がなく、浮遊感というか淡いイメージです。

④ 前半の同音連打と後半の上行のメロディーを組み合わせたモチーフ。同音を連打すると、そのラインが地平線（基準線＝X軸）の役割をします。ソという地平線からラシドと太陽が昇ってくるイメージですね。

⑤ スイング調のメロディー。おしゃれな印象もあります。付点の音符で書かれていますが、実は、3連音符で弾んでいます。

⑥ ドからファまで上行、いったん下がってミ〜ソと再度上行。破線の付いた「♪ドレミ」と「♪ミファソ」が対になっている（＝高さを変えてくり返している）ことに注目！　小節頭の8分音符の記号は、スイングしないリズムという意味です。

⑦ 今度は、1、2小節目で「♪ミレド」がくり返されていることに注目！

⑧ 「♪ファソラシド**レ**ドシラソファ」……前半の上行、後半の下行がつながっています。よく聴くと、音程的に真ん中のレを中心に左右対称のメロディーとなっていることに注目。

⑨ ほぼ同じメロディーが3パターンありますが、最後の★の音程が違うことで、ニュアンスがまったく変わります。1はラで終わり、短調の暗さを感じます。2はシで終わり、次につながる感じ。3はドで終わり、長調で終止感があります。

⑩ 「シドシラ→ソラソファ→ミファミレ」……と3度ずつ規則正しく下がっています。こういった規則正しさも美しく覚えやすいメロディーの秘密と言えます。

順次進行のヒント！

順次進行は、美しく流れるメロディーが得意で、歌いやすさ（＝音程の取りやすさ）もあります。良くも悪くも、ゆったりした、流麗な感じが特徴です。バラードには、非常に効果的な進行です。逆に、ロックには、物足りなさを感じるでしょう。使い方によって、童謡や唱歌風のメロディーになります。

音階（スケール）やコード進行の知識で、より美しく印象に残るメロデ

CamScannerでスキャン

ィーが書けるようになります。

B：跳躍進行

3度以上離れた音に上行または下行します。跳躍の幅によって、ジャンプする感じ、スキップする感じ、大股歩きのイメージなど、さまざまなニュアンスが描けます。歌う際は、順次進行に比べて、音程が取りづらい場合があります。

モチーフの中のすべての音を跳躍する例はそれほど多いわけではなく、跳躍を使ったあとに順次進行で元に戻るあるいはその逆といった「跳躍＋順次」型が一番多いのです。味にたとえると、ピリッと辛みのきいた跳躍進行と甘くとろける順次進行のバランスが美味しいメロディーのポイントになります。跳躍進行のさまざまな例を［譜例2-10］で紹介します。

［譜例2-10］

Sound Example

① 「1オクターブ上行→4度下行→3度下行→3度上行」の跳躍メロディー。Cメジャー・コードの構成音（ドミソ）だけでできていることに注目。

② 跳躍メロディーの最後（ラ→ソ）だけ順次進行。

③ Dm7の構成音をドから3度ずつ下行する1拍目。コードは3度重ねが基本なので、このような3度が連続する跳躍メロディーはヒット曲にもたくさん使われます。2→3拍目は順次で上行。最後のシ→レは3度の上行。

④ 跳躍の激しいメロディーですね。しかし、童謡っぽくかわいく、決し

CamScannerでスキャン

て歌いづらくもありません。それには、いくつかの理由があります。最初のミドミという6度の跳躍は歌いやすい音程です。また「ミドミ→ファドファ→ソドソ」……と跳躍先の音高（ド音）が一定なのも歌いやすさの一因。さらに、低音部の動きが「ミ→ファ→ソ」と音階で上行しているのも自然です。歌いにくいわけがない、というメロディーですね。

⑤ 3度上がって4度下がるをくり返す、実に機械的（メカニカル）なメロディーですが、歌いやすいです。**規則性があることで、覚えやすく、歌いやすくなる**ことも要チェックですね。
機械的（メカニカル）という言葉ですが、「金属的な心のないという意味」ではなく、「規則性をもって理論にかなったという意味合い」で使われる表現です。むしろ、メロディーは覚えやすい場合が多いです。

⑥ これは跳躍幅が広すぎて、歌用のメロディーではありませんね。1小節目のド→ミ、2小節目のシ→ソ……ともに、1オクターブと3度（10度）の跳躍です。スキーのラージヒル級大ジャンプです。
しかし、シンセ音で聴けば、実にキャッチーでかわいいメロディーです。キャッチーさの秘密を楽譜から読み取ると、小節前半のドレドとレミレは、オクターブの違いこそあれ、平行移動した順次進行のメロディーです。後半の跳躍も10度で共通していますね。そういった**関連性や共通性があるから、覚えやすく、耳にすっと入ってくる**のですね。

⑦ これも機械的（メカニカル）でキャッチーなメロディーです。5度上行3度下行を4回くり返します。最後は、2度下がってミ音に落ち着きました。

Memo

度数の数え方

ピアノの白鍵（♪ドレミファソラシド）をイメージしてください。たとえば、ドとファの度数（音程）は、（指を折りながら）「ド→レ→ミ→ファ」と数えましょう。そう、4度です。レとシの度数は、「レミファソラシ」と数えて6度とわかりますね。

したがって同音の度数は1度。1オクターブ上の音は、8度となります。1オクターブを超えて、9度や13度なども当然あり得ます。♯や♭がついた音も、それらをとって数えればOKです。ミ♭からファ♯は、「ミ→ファ」と同じで、2度です。

度数の前に「長／短」「完全」「増／減」などがつくこともあります。このあと、本文の中で徐々に解説いたします。

跳躍進行のヒント！

跳躍進行はポップでパワフルなメロディーが得意ですが、反面、跳躍の幅によっては音程の取りにくさもあります。弾んだような感じや、聴き手の感情を揺さぶるような効果も期待できます。跳躍先にどの音を選ぶかは、コードに制約される部分もありますが、耳だけですべてを判断することも可能です。跳躍は、モチーフ内で度数を変えながら、くり返すことによって、より印象的に仕上げることも可能です。

さて、ここで、**跳躍進行の度数による聴こえ方や歌いやすさ**のポイントをまとめておきます。

3度の跳躍

柔らかく優しい印象。音程も取りやすいので、歌いやすいです。跳躍感はあまりありません。ド→ミ、ファ→ラのような長3度の跳躍は、同時に鳴らした時の印象と同じく、明るく開放的なイメージ。ド→ミ♭、ミ→ソのような短3度の跳躍は、暗く沈んだ印象です。

※長3度は、半音4つ分。つまり、全音ふたつ分
　短3度は、半音3つ分。つまり、全音ひとつと半音ひとつ分

CamScannerでスキャン

4度、5度の跳躍

ド→ファ（完全4度）、レ→ラ（完全5度）など完全音程の跳躍は、力強く鋭角的な鋭い響きがします。全力パワフルなメロディーにピッタリです。4度5度の跳躍は童謡などお茶目なメロディーにも合います。

※完全4度は、半音5つ分。つまり、全音ふたつと半音ひとつ分
　完全5度は、半音7つ分。つまり、全音3つと半音ひとつ分

6度の跳躍

大らかで、雄大な印象の跳躍です。サビの頭などにも最適！　3度、6度は、協和音程といって、美しくハモる音程です。同時に鳴らして美しくハモる音程を跳躍のメロディーにしても、同じような美しさが期待できます。ちなみに　6度の跳躍は、そのラブリーさからクラシックでも「愛の6度」と呼ばれることがあります。美空ひばりさんの「川の流れのように」のサビ「♪あーあー」、山口百恵さんの「いい日旅立ち」のBメロディーの「♪あーあー」、クリスタルキングの「大都会」のサビの「♪あーあー」……すべて超ド級の大ヒットですが、すべて6度の跳躍になっています（長6度上行、「♪いい日〜」は短6度)。

※長6度は、半音9つ分。つまり、全音4つと半音ひとつ分
　短6度は、半音8つ分。つまり、全音4つ分

7度の跳躍

雄大でありながら、なぜか切なげな、愁いを含んだ響きに聴こえます。オクターブ（目的地）にあと一歩という、非達成感の成せる技でしょか？　うまく使えば、本当によいメロディーとなるでしょう。

※長7度は、半音11個分。つまり、全音5つと半音ひとつ分
　短7度は、半音10つ分。つまり、全音5つ分

8度の跳躍

オクターブの跳躍には存在感があります。有名な例では、ビートルズ

CamScannerでスキャン

の「レット・イット・ビー」のサビの最後で、ポール・マッカートニーが裏声で「♪フ〜〜」とオクターブ上げる部分があります。実に、美しい跳躍です。

※完全8度は、半音12個分。つまり、全音6つ分

9度の跳躍

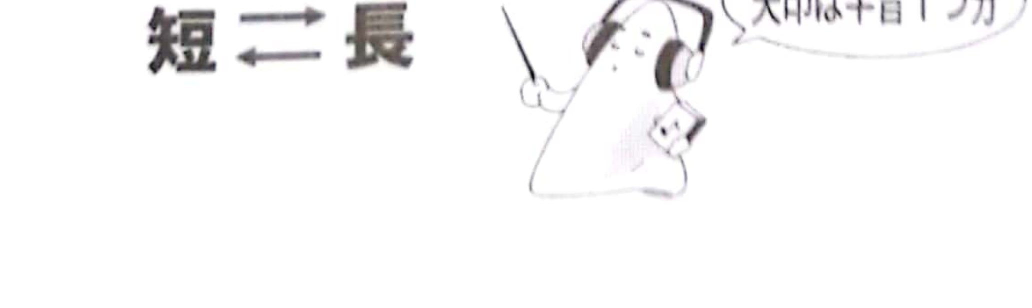
通常の歌メロディーでは、この跳躍が限界でしょう。歌がうまい人が歌えば、魅力的な跳躍となります。7度以上の跳躍は、歌いやすさを十分に意識して使いましょう。

※長9度は、半音14個分。1オクターブと全音ひとつ分
　短9度は、半音13個分。1オクターブと半音ひとつ分

増音程、減音程

クラシックでは、増音程や減音程（増4度、減4度、増5度、減5度など）のメロディー進行は、基本的に使わない方が良いとされています。音程の取りづらさや響きの悪さなどが、その理由です。しかし、歌ってみて違和感がなければOKですし、逆に、ポップスやロックなどであえて違和感が欲しい場合もありますね。また、物理的に増5度の開きがあっても、コード進行から考えると、短6度と解釈できる場合もあり、それは美しいメロディーといえます。ポップスの場合は、まず、耳から入って、感性に委ねましょう！　もちろん、理論は、すばらしい相棒です。

※増音程は、完全音程から半音開いたもの、減音程は、完全音程から半音狭めたもの



CamScannerでスキャン

順次と跳躍を組み合わすテクニックをいくつかご紹介いたします。さらに、Aメロディー風やサビ風など用途に応じたモチーフの考え方や、アウフタクト（弱起）の活用法、感情に訴えるモチーフ作りなどを、さまざまな角度から解説します。順次進行を魅力的に聴かせるために跳躍を活用する！　逆に、跳躍進行によりインパクトを与えるために順次進行を応用する！　その両方で、魅力的なメロディー作りを目指しましょう。

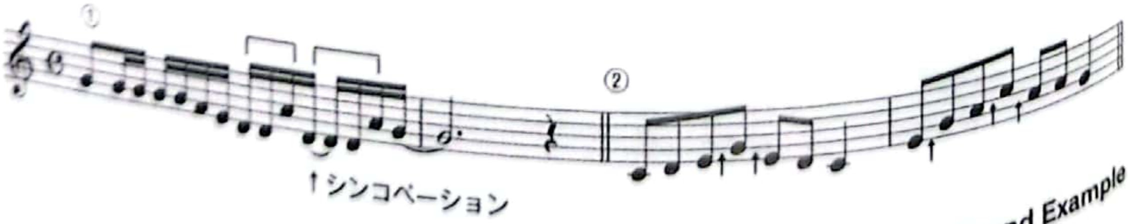
A：Aメロディーをうまく聴かせる順次進行＋跳躍

Aメロディーは、歌詞で考えると、**状況（シチュエーション）**を伝えることが多いところです。そのため、言葉がよく伝わるように、そして、状況が細かく伝えられるように……といった配慮のもとにメロディーを書くことが大切になってきます。

言葉を伝えやすいという意味で、**同音連打**や**順次進行**といったなだらかなメロディーが適任です。しかし、少し、インパクトや変化を付ける意味で**跳躍進行を織り交ぜるテクニック**も効果的です。

［譜例2-11］の①は、16分音符の同音連打から順次進行で下行するバラードのようなメロディーです。しかし、変化をつけるためにカッコで示した4度上行の跳躍フレーズを加えました。しかも、「レレ→ラ」という跳躍を2回くり返しています。その際、2回目のレを16分音符でシンコペーションしています。これも印象度をアップするヒントです。

［譜例2-11］



Sound Example

②は、さりげなく3度の跳躍を挟んだかわいらしいメロディーです。矢印の跳躍部分に本来あるはずの音は、ファとシですね。別の考え方をしてみましょう。最初から、ファとシを使わない音階でメロディーを作ったととらえるのです。すると、ファとシを抜いた「♪ドレミソラ（ド）」という音階が浮かんできますね。それが、**四七抜き（四度と七度を抜いた音階）**または**ペンタトニック**と呼ばれる音階です。

跳躍で音を飛ばしたことから、音階を発見する……逆に言えば、最初から音階を知っていれば、すぐに目的のメロディーにたどり着くことも可能なのですね。ちなみに、四七抜きは、童謡によく使われる音階です。②では何となく昔ながらの童謡や唱歌の雰囲気にも聴こえてきたのではないでしょうか？

B：サビをうまく聴かせる跳躍進行＋順次進行

サビは、とにかく目立たせたい、パワーを感じるメロディーにしたい部分ですね。だからこそ、跳躍進行が威力を発揮します。歌詞で考えると、**伝えたいこと（メッセージ）やコンセプト**を歌う部分です。だから、力強いメロディーが必要ですし、さらにもうひとつ、**覚えやすさ**は必須です！

力強さには、高いメロディーが効果的ですし、覚えやすさには、くり返しが有効です。そのあたりを考えて、［譜例 2-12］を見てみましょう。

［譜例 2-12］

Sound Example

①は、サビの定番ですが、ロングトーンで始まるパターンですね。しかも、一番強力な、小節のアタマからメロディーが始まるダウンビート（強起）のメロディーです。

カッコでくくった部分が跳躍です。ふたつ目のカッコに注目すると、9度のジャンプをしていますね。歌唱力や音程の正確さも要求されるメロデ

CamScannerでスキャン

ィーですが、ここのインパクトは絶大です。★印はメロディーの中の最高音です。そこからは、「♪レドシラ」と下行の順次進行です。途中、ド音で8分音符のシンコペーションをしています。サビの勢いやパワーをつけるためのシンコペーションですね。また、覚えやすさのポイントとして、1小節目と2小節目の4拍ウラにある16分音符ふたつのリズムが統一感を演出しています。

②は、レミラをくり返すサビ・メロディーです。「レ→ミ」は順次で上行、「ミ→ラ」は5度で大きく下行。これをくり返すわけです。くり返しは、覚えやすさのポイントですね。

しかし、じっくりと楽譜をご覧ください。最初のレミラは1拍半、次はシンコペーションが加わり2拍、最後は、レ音がひとつ加わっていますから、2拍半とくり返すたびに半拍ずつ増えています。これぞ、センス！くり返すたびに拍数を増やして、パワーのクレシェンドを狙うテクニックです。これも★印が最高音になっています。

C：サビで最高音を生かすモチーフ作り

音が高くなればなるほど、気持ちのテンションとシンクロして、ハイな気分になることは音楽をやっている人なら経験的によく知っていることだと思います。ポップスでもクラシックでも、**楽曲の一番盛り上がる部分に、メロディーの最高音を持ってくる**のは常識となっています。[譜例2-13]の★印がメロディーの中の最高音です。上行のメロディーは気分をアゲます。つまりサビに限らず、**上行のメロディーを上手く使い、最高音に持って行く**ことで、聴き手のハートはアゲアゲ（＝感動）ということになります。

[譜例2-13]

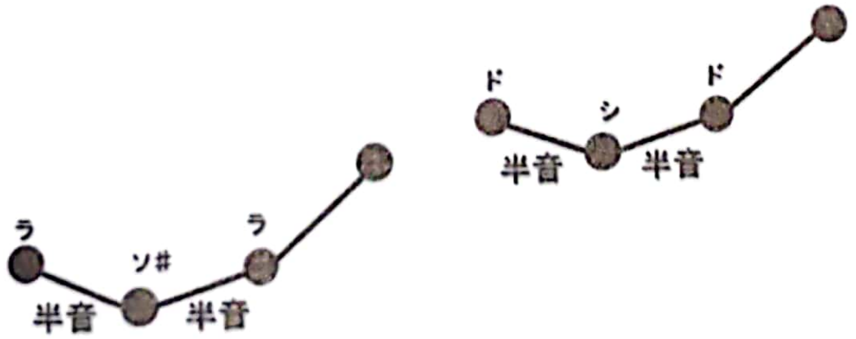
Sound Example

CamScannerでスキャン

①は、サビの頭でも途中でも使えそうな順次進行でじわじわと盛り上げていくメロディーです。さらに、すべての音符が順次でつながっていますが、よく見ると「♪ラソ#ラシ」を基本単位として、「♪ドシドレ」と2拍単位でくり返されていることがわかると思います。「ラ→ソ#」と「ド→シ」が半音でそろっていることで、共通感が増しています。

ちなみに、ソの#は、**上行変質音**といって次の音に上がる性質を強く持った音です。この音を通常のソ音にすると著者の感覚では、まったりしてしまうというか、ソの#音の持つ上昇感のないメロディーとなってしまいます。もちろん、ソでもOKですから、自分の感性に合う方を選べばいいでしょう。

・[譜例 2-13] の共通感



さて、2拍のくり返しの後、「レ→レ#」と半音でミにつなぎ、その勢いで、さらに半音上のファ（最高音）にたどり着きます。そして、「ミファミファ」と半音で震えます。こう考えるとこのメロディーの魅力は、半音の魅力と言えそうですね。感覚や勢いで生まれたメロディーも、後からじっくり考えると、理論的に説明がつくことがあります。驚きと喜びの瞬間ですね。逆に、最初から、感性（右脳）と理論（左脳）をコラボレーションしながら作ることもできます。上記で説明した半音の動きなどは、**非和声音のテクニック**で、すべて音楽理論的に解説が可能です。非常に重要なテクニックです。

②も、サビで使えるメロディーのアイデアです。★印が最高音ですね。①と同様に、2拍のメロディーをくり返すパターンになっていますが、パターンの最初に完全5度（ファ→ド、ソ→レ）、短6度（ラ→ファ）という、

CamScannerでスキャン

比較的幅広い音程の跳躍がくるので、勢いが感じられます。しかも、16分音符なので、忙しく、スピーディーに盛り上がっていきます。譜割りが、細かいと歌に力が入りづらいので、2小節目は4分音符にして、力強く歌えるような配慮がしてあります。**大股ジャンプしながら、上行していくサビ**ですね。まとまった感じがするのは、一番低い音が、「ファ→ソ→ラ」と音階にそって順次で上がっていることも大きいです。このメロディーも半音の動きが特徴的で、跳躍と半音のコラボレーションといった趣がありま す。

サビで最高音を！

D：リードインでモチーフに勢いを！

リードインとは、本来のメロディーの前につける、短いメロディーを指します。**ピックアップ**と呼ぶこともあります。

具体例を挙げると、「よーい・ドン！」で走り出すなら、「よーい」がリードイン。いきなり「ドン！」では走り出せませんね。短歌などで耳にする「青丹よし奈良の都の～」などの場合、本来は、すっと奈良を言いたいのですが、その前に青に「青丹よし」という枕詞をつけて奈良を引き立てます。「青丹よし」がリードインとなります。100万枚ヒット、あみんの「待つわ」のサビは、「♪わたし・待つわ～～」で、「わたし」の部分がリードインとなります。リードインの部分では、メロディーに勢いをつけ、歌詞には主語を明示することで、主人公の意志を明確に歌い出しています。**詞とメロディーのダブルでリードインが活躍している好例**ですね。

［譜例2-14］は、順次進行のピックアップ例です。①は「♪ソラシ～」と音階で上がって、自然にメロディーの頭（ド）に入っていきます。②は同じく「♪ソラシ」というピックアップですが、「ド」にいくかと思わせておいて「レ」を経由して「ド」に入ります。意外性の効果で聴き手には強い印象が残ります。

[譜例 2-14]

Sound Example

安室奈美恵さんの「CAN YOU CELEBRATE?」のサビは、小節の4拍目から「♪CAN YOU CELEBRATE?～」とタイトルを歌い込みますね。あのフレーズも順次進行を使ったリードインの応用です。

一方、跳躍進行のリードインは、そのジャンプ力がメロディーのパワー感をブースト（増幅）する感覚です。

[譜例 2-15]

Sound Example

[譜例 2-15] の①は、1拍半のリードインで6度の跳躍（ソ→ミ）をして、本来のメロディー（ミレドレド）に入ります。何度も解説しますが、**6度の跳躍は、本当に気持ちよく美しく雄大に響く**のです。

②は、1オクターブの跳躍（上行）です。歌手にとってオクターブの跳躍は、パワーが必要です。そのパワーが後続するメロディーのエネルギーになるのですね。パワーとは、歌い手がピッチや音量、声色をコントロールするための集中力や実際に喉や声帯に使うエネルギーなどを意味します。

③は、ピックアップ部分が16分音符で上下に細かく動いてスピード感を演出しています。「ドソミド→ソ」と動いていますね。譜例に数字を書き入れたように、5度上行→3度下行→6度上行→4度下行……と、まるで山がふたつ並んだような尖ったシェイプのメロディーですね。メロディーを聴いた印象は、楽譜の見た目（音符の描くグラフ＝旋律線）の印象と似ています。（見た目に）尖ったメロディーは、（聴感的に）尖った印象が

CamScannerでスキャン

します。

実は、このリードインは、Cメジャー・コードの構成音（ドミソ）を歌っているのですね。これは、アルペジオ型のメロディーと言われます。

ここまで、モチーフを跳躍・順次で見てきました。和音もなく、ただ単純にメロディーラインだけでしたが、それぞれが強烈な個性を描いていることがわかると思います。この項目の頭にキーワードで書いた「4秒、約10音のモチーフという万華鏡！」を実感いただけたでしょうか？

モチーフは万華鏡

CamScannerでスキャン

04

モチーフを足し算してみよう

たった8秒、感動いっぱいの玉手箱！

ここで、モチーフをふたつ組み合わせてみましょう。本書では、心に残るモチーフを約4秒、10音と解説してきました。ですからここでは約8秒、20音のメロディーとなります。小節数にすると2～4小節！　しかし、それはすでに曲として風格のある、存在感あるものです。本書が提案する15秒のメロディー・ライティングのまだ半分なのに！　ここからさらに、メロディー作りのおもしろさを体感してください。

モチーフがふたつ！　それは、1＋1が2以上になる、モチーフの足し算です。Sound Exampleには、薄くコード進行をつけています。モチーフの展開をよりリアルに感じていただきたいからです。また、ここでは新たにいくつかの音階や構成の基礎知識なども登場します。

ここまでの譜例には、さまざまなモチーフが登場しました。それらを見て（聴いて）、そのモチーフに続くメロディーがフッと思い浮かんだ人！　少なからずいらっしゃるのではないでしょうか？　その方は、すでに作曲のマインドをお持ちだと思います。この時点で浮かばなかった人も、これから意識することで、展開が思い浮かぶようになると思います。

モチーフの展開方法は無限にあります。しかし、基本を考えると案外シンプルに説明がつきます。2タイプの基本モチーフを見てみましょう。本章で登場したメロディーの会話のページも参考にしてください。

A：くり返し（反復）タイプ

「モチーフa」をそのまま、あるいは変化を加えて、くり返します。

CamScannerでスキャン

①は、[譜例2-10] ④のモチーフをくり返しました。メロディーもコード進行もほぼ同じ形でリピートしていますが、最後の1音だけ変えています。この一音で、終止感が出て、この4小節でまとまったメロディーが完結しました。

②で「モチーフa」の特徴を見ると、矢印のように下の声部がミファソと上がっています。一方、「モチーフa′」では、「ソファ#ファミレド」と下がっています。上行と下行が対比する形になっています。

[譜例2-16]

Sound Example

B：対比・対照タイプ

[譜例2-17] では、「モチーフa」とまったく違うタイプの「モチーフb」をつなげます。その際、そのふたつのモチーフ間で、何らかの会話や意思疎通が行われているように聴こえます。ここでは、**対比・対照タイプ**と呼んでいます。**Sound Example**①から③には、それぞれ「モチーフa」とつなげる形で「モチーフb」が録音してあります。

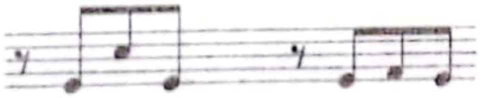
①の「モチーフb」は、ハ長調のさわやかさから一転、**イ短調に転調し**ています。その特徴的な音であるソ#も登場し、短音階であることもわかります。その意味で、「長調vs短調」という対比的な連結といえます。また、「モチーフa」の特徴が跳躍進行であることから、「モチーフb」は意図的に順次進行にしてあります。これは、**「跳躍vs順次」**という**対比の組み合せ**ですね。

[譜例 2-17]

Sound Example

「モチーフb」の1小節目（1拍目 2拍目）は、半拍休んで、「ミファミ」となっていますね。これは「モチーフa」の特徴を（跳躍の音程を縮小して）模倣・踏襲しているとお気づきでしょうか？［譜例 2-18］

[譜例 2-18]



さらに、「モチーフb」の2小節目（2拍目）のタタタンという16分音符のリズムも「モチーフa」を応用していることに注目してください。さりげないモチーフのつながりに見え（聴こえ）ますが、対比や模倣が隠されているのですね。

[譜例 2-17] ②は、Fmというハ長調の4度のマイナーコードを応用しました。部分的にハ短調に転調しているように感じさせるアイデアです。この4度のマイナーは、**サブドミナント・マイナー**と呼ばれ、ポップスでは聴かせどころで頻出するテクニックです。

今度は、**音価（音の長さ）の対比**です。「モチーフa」が、短めの8分音符主体でしたから、「モチーフb′」は、2分音符など長めの音符でメロディーを作っています。そして、2小節目（1拍目 2拍目）は共通していることもポイントですね。

③は、マイナーに転調するイメージで連結しています。ほとんど共通点のないモチーフと思われますね。しかし、よく見ると統一感を感じます。それは、「モチーフa」の最後が、「ファミレ〜」で終わっていて、「モチーフb"」は、その流れで、ドシラで始まっているからです。オクターブの違いこそあれ、「ファミレ〜ドシラ」とつながっていくのですから、自然にながれていく印象が強いのです。

なお、「モチーフb"」は、1小節目のメロディーを3度上げて2節目のメロディーとしています。モチーフの中で、ダッシュ反復しているのですね。

本章で生れたモチーフは、みなさんが将来作るオリジナルソングの大切な種子となる可能性があります。楽譜に残したり、ICレコーダーやスマートフォンのアプリなどに記録したりしておきましょう。

05

[実践] モチーフを書いてみよう！

ここでは、みなさんのモチーフ力をアップする練習をします。

Try 1

邦楽、洋楽を問わず、自分の好きな楽曲やヒット曲、スタンダード曲などのモチーフを聴き取って、簡単に分析をしてみましょう。名曲の楽譜集やヒット曲集などを見ながら分析するのも効果が大きいです。

ヒント：ビートルズの「オブ・ラ・ディ、オブ・ラ・ダ」のように明確にモチーフのくり返しが聴き取れるものもあれば、どこまでがモチーフか定かでないものもあります。童謡・唱歌やフォークソングなど、シンプルかつ定番的なものは、モチーフがわかりやすい傾向があります。そんな発見や気付きも、今後の創作に大いに役立つでしょう。

Try 2

次ページの［譜例 2-19］①から⑥のモチーフの後半（2小節目）を考えてください。その際、本章で解説したさまざまなテクニック（跳躍・順次・対比など）を使って、なるべくたくさんのバリエーションを作りましょう。🔊 **Sound Example**には、1小節のカウントの後、前半の部分だけが録音されています。

ヒント：① ハ長調で順次進行のモチーフ
② イ短調で「♪ミラシド」と上行
③ ハ長調で「♪ドレミ」と上行。16ビートのリズム
④ 3/4拍子のモチーフ。「♪ドララソミソ」とヨナ抜き音階でできてい

CamScannerでスキャン

る
⑤ 6/8拍子のリズム。「♪ソファ#ソ」という半音進行と「♪ドミ」という6度の跳躍下行が特徴
⑥「♪ソドレミ」と、モチーフの頭としてはもっともよく使われるメロディーで始まっている

[譜例 2-19]

Sound Example

Try 3

自由なテンポ、調、コードで2小節のモチーフをたくさん作ってみましょう。「順次進行で10モチーフ」「跳躍進行で10モチーフ」「順次＋跳躍進行で10モチーフ」など、本章で解説したテーマで書いてみましょう。

ヒント：鼻歌を基本になるべく自然に歌えるように考えましょう。テンポやリズムによっては、1小節のモチーフもありです。

Try 4

Try2と3で作ったモチーフをつなげて、4小節のメロディーを作ってみましょう。その際、くり返し、対比・対照なども考えて、より印象的なモチーフとなるように工夫をしましょう。

CamScannerでスキャン

3章

メロ先で15秒作曲

本章では、人の記憶に残る約15秒のメロディー作りをテーマに、楽曲作りに必要な情報・ノウハウを幅広く解説します。2章で、4小節8秒というくくりの作曲法を解説しました。本章ではそれを組み合わせて、約15秒のサウンドバイトなメロディーを組み立てます。

メロ先とは、メロディーを先に作り、あとで歌詞を乗せるという音楽業界必須の作曲法です。

ここからの譜例には、コードネームが出てきます。簡単な解説は4章でもしますが、できれば、基礎楽典やコード本などで確認しながら読んでいただけると、より理解が深まると思います。

CamScannerでスキャン

3章

メロ先で15秒作曲

本章では、人の記憶に残る約15秒のメロディー作りをテーマに、楽曲作りに必要な情報・ノウハウを幅広く解説します。2章で、4小節8秒というくくりの作曲法を解説しました。本章ではそれを組み合わせて、約15秒のサウンドバイトなメロディーを組み立てます。

メロ先（せん）とは、メロディーを先に作り、あとで歌詞を乗せるという音楽業界必須の作曲法です。

ここからの譜例には、コードネームが出てきます。簡単な解説は4章でもしますが、できれば、基礎楽典やコード本などで確認しながら読んでいただけると、より理解が深まると思います。

CamScannerでスキャン

01

サウンドバイトな15秒のメロディー

15秒は、モチーフの起承転結！

15秒のサウンドバイトなメロディーというテーマで、作曲テクニックを解説します。サウンドバイトは、演説などで用いられる脳（記憶）に残りやすい15秒のメッセージという意味でしたね。それを、メロディー作りに応用したいと思います。この15秒で、Aメロディーもサビも、CMソングもうまく書けるようになるでしょう！

名曲はサウンドバイトの教科書

ワンモチーフ約4秒（2小節）をふたつ連結して、約8秒……。2章でここまで解説しましたね。それを重ねれば、約15秒ということです。それを実際の名曲などで、体感してみましょう。

日本の歌曲「荒城の月」（作詞・土井晩翠、作曲・滝 廉太郎）は、たった8小節ですが歴史に残る名曲ですね。

Aメロディー（前半）は4小節です。「春高楼（こうろう）の 花の宴（えん）」という1行目で2小節、歌うテンポにより違いますが、4〜5秒です。そこを**モチーフa**としましょう。歌詞的には、起承転結の起ですね。2行目の「巡る盃（さかづき） 影さして」は、**モチーフa′**。モチーフaの**ダッシュ反復**です。前半は同じで後半が変化形となっています。歌詞的には、起承転結の**承**ですね。ここまでで、約8〜10秒。3行目「千代の松が枝（え） 分け出でし」はメロディーの感じがグッと変わりますから、**モチーフb**と考えてもよいですね。4行目「昔の光 今いずこ」は、2行目とまったく同じなので、**モチーフa′**と考えました。歌詞的には、起承転結の**結**ですね。この曲のAメロディーは、aa′ba′となります。

2小節 4秒	a	春高楼の 花の宴	起
2小節 4秒	a′	巡る盃 影さして	承
2小節 4秒	b	千代の松が枝 分け出でし	転
2小節 4秒	a′	昔の光 今いずこ	結

［譜例3-1］をご覧ください。メロディー（モチーフ）の区切りと歌詞の区切り（起承転結）がバッチリ合っていることに感動します。モチーフのひとまとまりを聴けば、歌詞のフレーズがスッと脳に入ってくる、理想的な曲作りです。この8小節で、約16秒から20秒！　モチーフ同士がうまく絡み合った、まさにサウンドバイトなメロディーです。短期記憶にもスッと収まる長さですね。

［譜例3-1］

sound example

※滝 廉太郎の原曲では、譜例の2小節目の「え」の音は♯がついていましたが、山田耕筰が編曲時に♯を取ったと言われています。

次はスキマスイッチの名曲「全力少年」を見てみます。この曲はテンポが少し速いので、モチーフ2小節で約3.5秒です。Aメロディーは、**モチーフaモチーフbモチーフcモチーフd**……とまったく違うタイプが並んでいますが、きれいに流れているので違和感なく心に入ってきます。楽曲を聴いてみるとやはり、モチーフごとに歌詞がスッと理解できることに気がつくでしょう。

まったく同じことがアニメ映画『となりのトトロ』で有名なテーマ曲「さんぽ」でもいえます。このメロディーもAメロディー（あるこう〜）は、**モチーフaモ**

CamScannerでスキャン

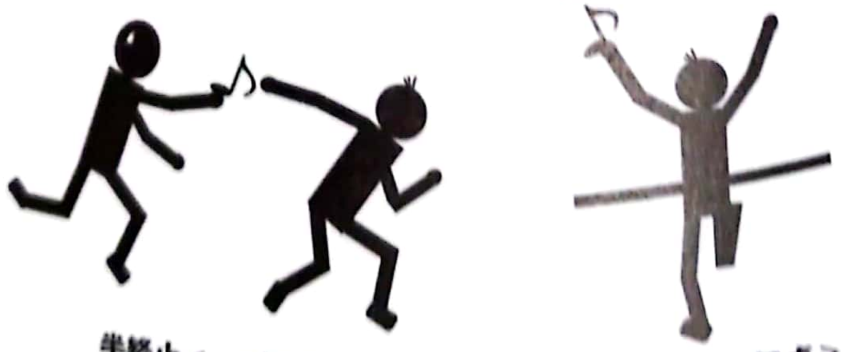
チーフbモチーフcモチーフd……で、モチーフ（2小節）ごとに、歌詞がわかりやすく入ってきます。やはり、約15秒のサウンドバイトなメロディーです。

これは、歌ものの場合、モチーフの組み立ては、歌詞をいかに伝えるかを主眼に書かれています。たとえメロディー先行で書かれているとしても、同じです。歌詞の流れを先読みしてメロディーを書くということですね。

つながるモチーフ、終止するモチーフ

名曲やヒット曲の分析でもわかるように、作曲は、ある意味、モチーフを連結していく作業と考えてもよいですね。その際、それぞれのモチーフの終わりの部分に注目しましょう。モチーフの最後の部分を見れば（聴けば）、そこでメロディーが終わるのか、続いていくのかがわかるのです。

モチーフの終わり方には、2タイプあります。次につながりたくなる**半終止**とそこで止ってしまう**終止形**です。半終止は読点（、）、終止形は句点（。）の役割です。たとえ、コード進行などの理論的な仕組みがわからなくても、ほぼ本能的に、あるいは経験的に、そのメロディーがつながるタイプか終止するタイプかが、みなさんにはおわかりと思います。幼い頃より、たくさん聴いてきた歌の数々、歌ってきた鼻歌たち……すべて今のみなさんの基礎力となっています。これも脳内の音楽スキーマのなせる技ですね。



CamScannerでスキャン

A：終止するモチーフのパターン

まず、終止するモチーフを紹介します。メロディーだけで終止感を表現できる場合もありますが、基本は和音の流れ（コード進行）が重要となります。コードについては、次章も参考にしてください。

メロディーで考えた場合、最後の音によって、その印象がガラッと変わります。終わり方のニュアンスというか響きの印象……読書で言えば、読後感と言えるかもしれません……が、変わってくるのです。

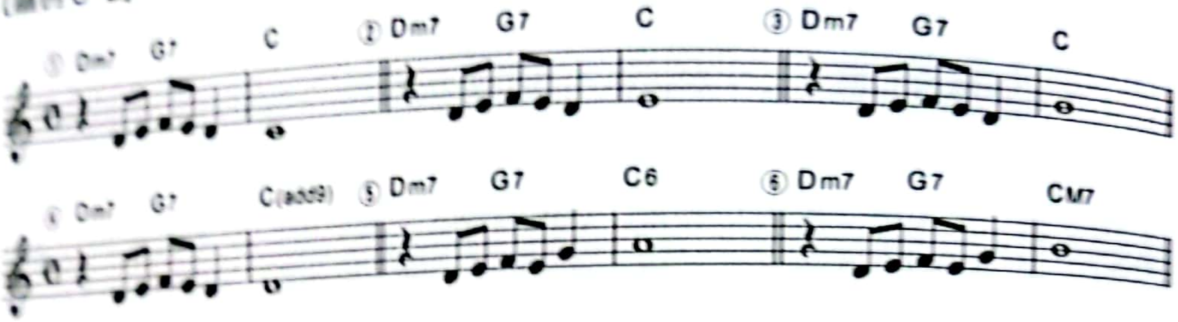
「♪ドレミファソラシド」（ハ調長音階）の場合、終止感がある音は次の表のとおりです。長調と短調、それぞれを［譜例3-2］［譜例3-3］と併せて確認してみましょう。

・長調の終止感

♪ドレミファソラシド	終止感の強さ	感覚、感じ方
ド（譜例①）	安定した終わり方 強い終止感	安心感　決断　決着
ミ（②）	弱い終止感 浮遊感のある終わり方	曖昧さ　余韻　優しさ
ソ（③）	弱い終止感	続く可能性　余韻　希望 きっぱり
レ（④）、ラ（⑤）、シ（⑥）	不安定な終わり方	コードと重ねて、都会的な感じやオシャレ感を演出
その他の音	特殊な場合以外、終止感はない	意外感　オシャレ感 ジャズなど前衛感

CamScannerでスキャン

[譜例3-2]



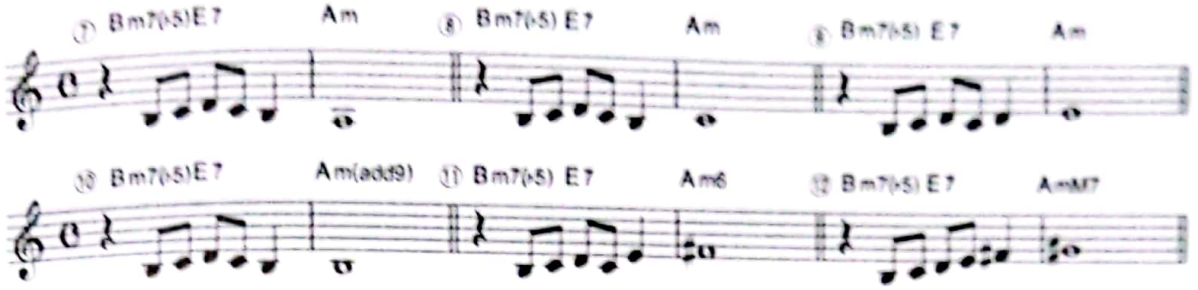
Sound Example

① 主音のドで終わる一番安定感のある終止形
② 第3音（ミ）で優しく終わる
③ 第5音（ソ）で終わることで、希望に満ちた終止感が得られる
④ Cメジャー・コードの第9音（レ）でオシャレに終わる。Jazz／Fusion系の音使い
⑤ 第6音（ラ）を、著者は「太陽の音・響き」と呼んでいる。明るく、あたたかい終止感。そしてポップ
⑥ メジャー7で終わる都会的な終止形。これもJazz／Fusion系の響き

・短調の終止感

♪ラシドレミファソラ	終止感の強さ	感覚、感じ方
ラ（①）	安定した終わり方 強い終止感	落ち着き　孤独　決断　決着
ド（③）	弱い終止感　浮遊感のある終わり方	曖昧さ　余韻　やわらかさ
ミ（⑤）	弱い終止感	続く可能性　余韻　希望 きっぱり
シ（⑨）、ファ♯（⑪）、ソ♯（⑫）、	不安定な終わり方	コードと重ねて、知的で都会的な感じやオシャレ感を演出
その他の音	特殊な場合以外、終止感はない	意外感　オシャレ感　前衛感

[譜例 3-3]



Sound Example

⑦ イ調短音階の主音のラで終わる一番安定感のある終止形。暗い

⑧ 第 3音（ド）で柔らかい響き。ほんの少しの優しさを感じる

⑨ 第 5音（ミ）で終わることで、悲しみの中にも強さや前向き感が得られる

⑩ Aマイナーコードの第 9音（シ）でオシャレに終わる。マイナーのJポップ定番の音使い

⑪ 第 6音（ファ♯）は、イ調の旋律的短音階の響き［譜例 3-4］。情念の響きというか、心に迫ってくる音。演歌では定番

⑫ 第 7音（ソ♯）は、サスペンス劇場といった趣き

［譜例 3-4］イ短調旋律的短音階

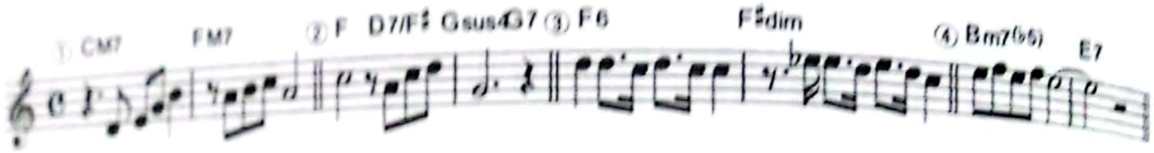
Sound Example

B：つながるモチーフのパターン

今度はつながるモチーフです。当然、［譜例 3-5］の後は何らかのモチーフがつながるはずですから、自分なりに「つながる」イメージを膨らませてみましょう。

CamScannerでスキャン

[譜例 3-5]



Sound Example

① FM7は、ハ長調の4度の和音（サブドミナント）で浮遊感のある響き。当然ながら次につながりたいモチーフ。①をそのままコピペ反復してもよいメロディーになる

② 典型的なつながるモチーフです。このあと、Cメジャー・コードがくると安心できる。5度（ドミナント）の和音であるG7は、強くCに進み、終止することを望んでいるコードだからである。譜例のG7sus4からG7という進行は、Jポップでもよく使われる

③ ディミニッシュ（dim）という不安定なコードで終わっているため、当然、次が必要。コードのベースを見ると、「F→F♯」となっているから、次に、半音上がったGをベースとするコードがくると、カッコいい

④ イ短調のつながるモチーフ。切ないメロディーである。次は、Amがくることを誰もが期待する。たとえばここで、DmやFに進むなどの裏切りをすることも、新鮮。リスナーへの裏切りは、創作の重要なテクニックである。感動の要素のひとつは意外性で、実際のポップスでは、曲の最後にあえてつながるモチーフを置いて、不安定なまま終わらせることがある。それもうまく使えば、余韻を感じさせるすてきな終止形となる

CamScannerでスキャン

02

モチーフ連結のヒント

どんなに美しいモチーフも誤連結では響かない

実際のヒット曲や名曲には、どのようなモチーフの連結があるのでしょうか？ここでは、そのパターンをご紹介します。すべて、2小節のモチーフを4つ連結するパターンです。そして、これらのパターンがサウンドバイトな効果と深く関係があることに触れていきます。

モチーフの連結パターン

では、一気に紹介していまいります。

表中のａｂｃｄは、それぞれ別タイプのモチーフ（2小節）を表しています。ただし、同じａでも、ａ′やａ″など、ダッシュ反復している場合もあります。表を煩雑にしないためにまとめました。

次の15パターンで既存の曲の大半は分類できると思います。もちろん、実際のヒット曲を分析しても、どこが切れ目か判別しづらい、あるいはさまざまな解釈ができる曲もたくさんあります。いろいろな曲を聴いて、（構成の）判断力を養うことが、後のち自分で作曲する際の基礎力となるでしょう。

では、1から15のパターンの簡単な解説をします。いくつかのパターンには、有名曲の例を挙げたり、オリジナルの**Sound Example**を紹介したりしました。

CamScannerでスキャン

・モチーフの連結パターン表

	モチーフ1	モチーフ2	モチーフ3	モチーフ4
1	a	a	a	a
2	a	a	a	b
3	a	a	b	a
4	a	a	b	b
5	a	a	b	c
6	a	b	a	a
7	a	b	a	b
8	a	b	a	c
9	a	b	b	a
10	a	b	b	b
11	a	b	b	c
12	a	b	c	a
13	a	b	c	b
14	a	b	c	c
15	a	b	c	d

1……aaaa

aの2小節に魅力があれば、まったく同じ形でくり返しても成立します。平行移動などダッシュ反復をすれば、無限に最初のモチーフを展開することが可能です。サウンドバイトでいえば、**記憶のくり返し効果**（1章）の権化といったパターンですね。覚えやすさがある反面、シンプルすぎて幼稚に聴こえないか？　カッコ悪いのではないか？　などのポイントでも考える必要があります。

ポール・マッカートニーの「ワンダフル・クリスマスタイム」、ジョン・レノンの「イマジン」のAメロはまさにこのタイプです。ほぼ同じモチーフを4回くり返しています。

CamScannerでスキャン

2……aaab

1の4つ目を別モチーフにすることで、締めの効果を図れます。これも覚えやすさを狙える使いやすいパターンです。「幸せなら手をたたこう」はアメリカ民謡が原曲だそうですが、aaabの代表曲です。ビートルズの「オブラディ・オブラダ」のAメロも同じです。a a′a″とダッシュ反復で音域を上げながらくり返していき、最後はbで印象的に終わります。

bをサウンドバイトでいえば、**記憶の新近効果**（1章）です。最後に聴いたものは、記憶に深く残るという脳の性質でしたね。その意味では、最後のbは非常に重要といえます。

3……aaba

何事もそうですが、3回続くと飽きがくるという人間の本能的な部分を考え、3つ目で変化を加え、4つ目でまた元に戻るという、とっても理に叶ったパターンだといえます。「飽きることは脳の才能のひとつ」とは脳科学者の茂木健一郎先生の言葉ですが、飽きるからこそ新しさを求め、上昇志向が生まれるのですね。このbもそう考えると、大きな意味が感じられます。「荒城の月」はこのパターンでしたね。

4……aabb

前半後半でガラッと変わる8小節となります。ざっくりいえば、前半4小節がAメロで後半4小節がサビですね。aをくり返して記憶に残し、新しいbもすぐにくり返してメモリーに定着させる……そんな復唱効果（反復記憶）があるパターンです。abともに記憶に残りやすいといえます。

荒井由実さんの「卒業写真」のAメロは、このパターンでできた傑作メロディーですね。

5……aabc

aをくり返すことで印象に残し、bという別モチーフで変化、さらにcでも変化という三段重ねですね。

ポップスの場合、メロディーの構成要素がふたつだけでは、シンプル（単純）すぎてメロディーが幼く聴こえてしまうという懸念があります。逆に、童謡や唱

CamScannerでスキャン

歌では、その方がベターといえます。ですから、ポップスにおいては、3つで変化や複雑性を表現するのはとてもよいと思います。くり返しで覚えさせ、飽きがこないように展開するという脳と記憶にとって理想的なパターンです。この構成、よく見ると**起承転結**のスタイルになっています。歌詞とのマッチングもとてもよさそうです。オフコースの「さよなら」のAメロは、このパターンがとても印象的です。

6……abaa

前半ふたつ目に変化がきますが、また後半でaをくり返しますね。あまり例が多いとは思えませんが、歌詞との関係……たとえばbの部分が、別主人公の発言であったり、引用であったりするなどがあれば……このタイプもありでしょう。一般的には、**変化は後ろにあってこそ光る**のです。

7……abab

これも王道です。非常に耳に馴染む、安定感のパターンです。たとえば、「提案があって→それに答える、さらに提案をして→それに答える」……のくり返しですね。飽きもこないし、覚えやすいです。

ビートルズの名曲「イン・マイ・ライフ」のAメロディーはこのタイプの代表曲でしょう。「♪年の初めの〜」でお馴染みの童謡「一月一日」もそうですね。同じく唱歌の「ちょうちょう」もこのタイプです。a「ちょうちょう　ちょうちょ」→b「菜の葉にとまれ」→a「菜の葉に飽いたら」→b「桜にとまれ」……となりますね。

8……abac

前半のab4小節と後半のac4小節に分けて考えると、AとA′というシンプルなくり返しと理解することができます。

「♪春のうららの隅田川〜」で知られる「花」は、この形式です。a「春のうららの」→b「隅田川」→a「のぼりくだりの」→c「船人が」……となりますね。

9……abba

真ん中に軸を置いた線対称のような構成ですね。メロディーの真ん中が膨らむ

形式で、あまり例はないのではないでしょうか？　会話でいえば「僕は手塚治虫先生が好きだ→『火の鳥』が素晴らしいから」「『火の鳥』が素晴らしいから→僕は手塚治虫先生が好きだ」といった通常文と倒置法を合体したような構文になりますね。これも前記6のように歌詞とうまく絡めば、おもしろいメロディーが作れるでしょう。**反復記憶**で考えれば、bを強く打ち出したいパターンであることもわかりますね。

10……abbb

最初に意外性を持ってきて驚かせ、あとで、シンプルにくり返すパターンですね。この場合、通常のポップスで言う**「サビ始まり」**の手法と考えれば、わかりやすいですね。ただし、後半のbbbで脳を飽きさせないように、ダッシュ反復をするなどの工夫が必要です。

11……abbc

9の真ん中を膨らませるパターンの応用で、最後を別メロディーで締めるタイプです。とにかくbのモチーフを強烈に打ち出すのが目的です。また、完全→全力のようなモチーフの尻取りと考えてもよいでしょう。

荒井由実さんの「中央フリーウェイ」のAメロはこのパターンの応用です。ちょっと特殊なメロディー作りですが、さすがユーミンの手にかかると超名曲に仕上がっています。エレファントカシマシの「今宵の月のように」（Aメロ）も同様です。

次の［譜例3-6］は、abbcのメロディー例です。確かに真ん中が強調されますね。3小節目から6小節目にかけて、**クリシェという定番の半音進行**を使ったことでよりその部分に印象度がアップしています。ちなみに、1小節目のCから8小節目のDm7まで、2度でズ〜〜ッとベースが下行しています。こういった工夫がメロディーをより印象的に彩るのですね。

CamScannerでスキャン

[譜例 3-6]

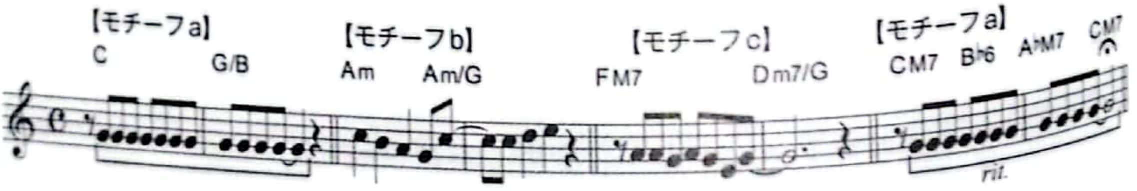
Sound Example

12……abca

これは、非常に使いやすいパターンと言えます。**a→b→cと発展・展開して、aで締める**方式。Jポップでも多く使われます。ただし、始まりにもよく、締めにもよいaモチーフを作るのは、ちょっと難しいかもしれません。締めにも使えそうなモチーフaがひらめいたらぜひ使ってみましょう。

11のパターンのメロディーを12のタイプに書き換えてみました［譜例3-7］。aはメロディー的にはまったく同じで、コード進行だけ大胆に変えています。*rit.*（リタルダンド＝だんだん遅く）で終止感を強調しています。11と12の例のように、途中まで同じでも、その先はどんどん変形や変更が可能です。

[譜例 3-7]



Sound Example

13……abcb

bに主眼が置かれるパターンと言えます。aでなんだかんだ言ってもbで受け止める！　cで違う意見が飛び出しても、bでまとめる。そんなイメージです。ですから、bは存在感のあるメロディーにしたいですね。また、歌詞でbを印象づける方法もあるでしょう。脳は、bが重要なのだと、即座に判断することでしょう。

CamScannerでスキャン

14……abcc

前半、abと展開し、後半cをサビのようにくり返します。非常に作りやすいパターンと言えますね。

チューリップの名曲「心の旅」のAメロは、まさにこのタイプです。ポップスの楽曲構成でも、Aメロディー→Bメロディー→Cメロディー（サビ）くり返しは、定番の構成ですね。

15……abcd

Jポップなどでは、この形式が多いのです。くり返しがあるタイプは、シンプルに聴こえてしまいます。童謡唱歌などの単純な感じのイメージにならないよう、4つのモチーフで複雑に展開するのです。

3章「01_サウンドバイトな15秒のメロディー」に登場した「全力少年」（スキマスイッチ）のAメロディーもこのタイプでしたね。また「恋」（星野源）のAメロディーもこのタイプです。しかし、「恋」のサビを見ると、**「a→a′→a″→b」**とくり返しを多く使うシンプルなパターンになっています。サビは記憶に残りやすいように、サウンドバイトなくり返し多用のメロディーにしていることがわかりますね。

ここで、4つほどパターンに合せて、実際にモチーフを作ってみました。コード進行は、モチーフの連結が完成してから考えました。これまでに登場したもののリメイク的なメロディーです。楽譜の左の番号はパターン番号です。

CamScannerでスキャン

[譜例 3-8]

Sound Example

① aaaa。3つ目は、コードの構成音に合わせて、音高を少し変えています（ダッシュ反復）。Fm7のところで部分転調している印象ですね。

③ aaba。3つ目はAmに転調していますね。音価を長くしたり、（頭の半拍休みを止めて）ダウンビートのリズムにしたり……と、aとの対比をつけています。a′は、aの2小節目を応用したダッシュ反復です。ちなみに、bのコード進行は、クリシェという半音進行を応用したもので、とても美しい流れとなっています。

④ aabb。前半はa、後半はbという構成で、これも、音価（短いvs長い）で対比をつけています。bからb′にかけて跳躍の幅が、3度→5度→6度と広がりながら、最高音のファにたどり着いているところは、美味しいメロディーの要チェックポイントです。

⑭ abcd。一見、無関係なバラバラの4つのモチーフを並べたのですが、aとbでコード進行を同じにしたり、cとdでマイナーに転調したりして、大きな意味での統一感を狙っています。最後のAメジャー・コードがロックっぽさを演出しています。

CamScannerでスキャン

モチーフのパターンはメロディーのストーリー

モチーフの連結は、まるでショートストーリーを楽しむ感覚と似ています。おもしろいドラマや小説、マンガには、必ず、感動ポイントやハラハラポイントや驚きの場面などが散りばめられていますね。メロディー、モチーフの連結なども、そのように考えていけばよいのです。素敵なメロディーには、必ず背後に、心に響くドラマ（ストーリー）があるのです。

A：モチーフの協調性

多くの作曲家は、どんなモチーフもつなげてみれば、それなりに協調性を発揮して、違和感なく響いてくれることを経験的に知っています。[譜例3-8] の4例もきれいにつながって響いていますね。ですから、あまりこだわりを持たず、チャレンジ精神を発揮する方が結果オーライとなるでしょう。

思いつきで適当に作ったモチーフ同士でも、仲良く協調性を持ってつながってくれます。**悩むことなく「作曲＝モチーフ作り」からその連結にチャレンジしましょう。**

B：コード進行の重要性

モチーフのメロディーが自然につながって流れていくためには、**コードやコード進行という土台**がしっかりしていることが重要です。もちろん、本書は鼻歌主義でメロディーを考えています。その意味では、コード楽器などはなくてもメロディーは作れます！　しかし、コード進行という土台の知識や感覚があると、生まれ出るメロディーも変わってくるでしょう。

C：脳は音楽が好き

モチーフが美しく流れるということは、聴き手の脳が、その連結の中に、共通性や関連性や呼応関係を見つけるということです。**スキーマ（無意識の知識）**が関連性や必然性を見抜いてくれるのですね（1章）。

音楽脳と呼ばれる右脳は、敏感に音楽の美しさや感動に反応します。逆に言えば、脳が瞬間の判断に困るような複雑かつ不可思議な音列は、覚え

CamScannerでスキャン

づらく美しく流れない、連結しづらいモチーフとなってしまうでしょう。実は、伴奏のない状態で鼻歌を歌っても、脳内ではさまざまなリズムや伴奏、コードの響きを流すことが可能です。誰でも、自分の好きな曲のイントロを頭の中で流せますし、それ（脳内カラオケ）に乗って、歌うこともできますね。コードに慣れ、いろんな響きを覚えれば、間違いなく頭の中で楽器なしに再生できるようになります。

これまで何気なく歌ってきたメロディーも、あらためてサウンド・バイト15秒！　あるいは、記憶に残るメロディー！　などという切り口で聴き直し、歌い直すと、新鮮な気持ちで、そのメロディーのすばらしさを再認識できます。人生において10数秒はあっという間ですが、メロディーにおいては、その10数秒で人生すら表現しうるのです。音楽の凄さ、すばらしさですね。

CamScannerでスキャン

03

[実践] モチーフを連結して15秒作曲をしよう！

ここでは、みなさんのモチーフの連結力を鍛える練習をいたします。

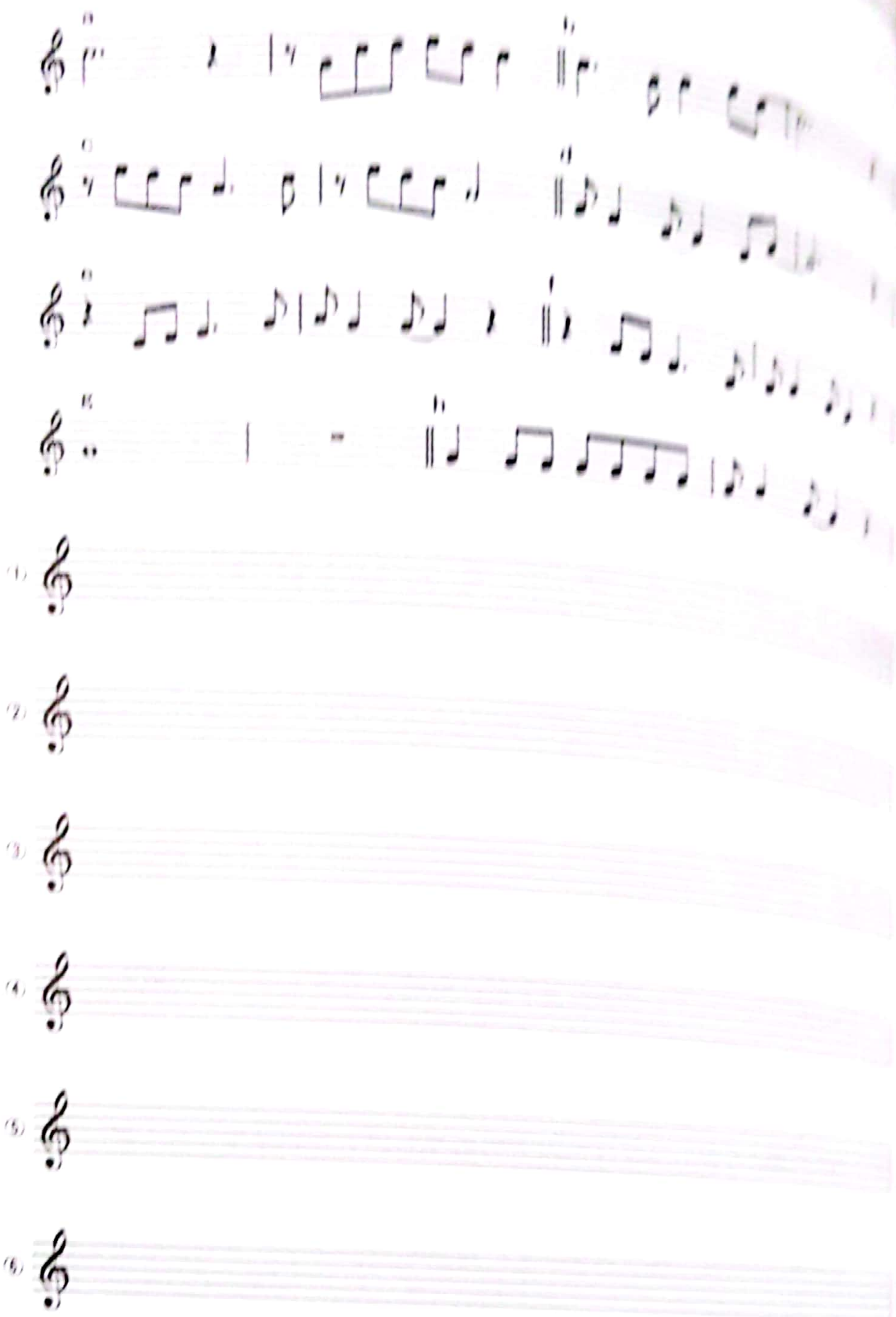
Try 1

次ページの［譜例3-9］の8つのモチーフ（a b c d e f g h）を組み合わせて8小節のメロディーを作ってみましょう。コード進行はあってもなくてもよいです。モチーフはすべて使う必要はありませんし、a以外から始まってもOKです。また、モチーフ中の何音かは変更してもかまいませんし、ダッシュ反復を応用して変化形を使ってもかまいません。メロディーができたら、①から⑥のコード進行に乗せて歌ってみましょう。

ヒント：これまでの譜例を確認し、できれば楽器で演奏したりSound Exampleを試聴したりして、実際の音を何回も聴いて各モチーフを歌えるようにし、歌いながら連結してみてください。また、例題のモチーフではつなげやすいと思われるコード進行（8小節）を2タイプ用意しましたから、それを聴きながらつなげてみるのも楽しいと思います。8小節につなげたメロディーは、みなさんのオリジナルです！　シーケンサー・ソフトをお使いの方は、各モチーフを打ち込んで、ソフト上でつなげてみてもOKです。

CamScannerでスキャン

【譜例 3-9】



Sound Exercise

ここで、いくつか連結の見本をご紹介いたします。案外、どうつないでも成立するものだと実感できるはずです。コツは、メロディーのロングトーンがコードの構成音になるように配置することです。鼻歌で試行錯誤しながら、あるいは、楽器を弾きながらトライしてください。

①	a	a	c	h
③	c	b	a	d
⑥	e	d	b	c

Sound Example

Try 2

Try 1を参考に、自分でモチーフをいくつか作り、連結してみましょう。その際、Try 01のコード進行を参考にするとつなげやすいでしょう。

CamScannerでスキャン

4章

歌詞先行で15秒作曲

作曲家は「メロ先」(メロディー先行)と「詞先」(歌詞先行)のどちらが好きか？　という質問を仲間の作曲家さんに聞いてみました。仕事ではメロ先で作曲するのが基本ですが、案外、多くの作家さんは「詞先」が好き！　と答えました。著者も、詞先が圧倒的に好きです。歌詞からさまざまな感動や情報を貰え、その歌詞のすばらしさを世の中に伝える大役を担っている実感もあるからです。
ここでは、そんな詞先の作曲法を詳しく解説します。メロ先の作曲にも、とても役立つと思います。ぜひ、参考にしてくださいね。なお、5章の「コードで15秒作曲」を先に読んで作曲の基本をまとめてから本章に戻っても大丈夫です。

CamScannerでスキャン

01 歌詞とメロディーをつなぐ字脚

詞先の作曲は、歌詞の音数を数えることから始まる！

日本語は、とても美しい言葉です。響きもリズムも抑揚も……みんな含めて、音楽的な言葉であると考えています。ですので、言葉にじっくり向き合えばメロディーが聴こえてくることがあります。言葉はメロディーの故郷なのです。まずは「歌詞の音数＝字数」について詳しく紹介いたします。

字脚とは文章を詞にする魔法

古くから日本語の歌詞では、言葉の音数を字脚（じあし）と呼んでいます。俳句を「5-7-5」と数えるのと同じで、**文字数ではなく、発音の音数**で表します。5音、5拍、5音節……などと単位をつけますが、本書では、**音**（おん）**で統一**します。それは、「拍」は、説明の際に音符の数を数えるのと間違えそうですし、「音節」は、英語と日本語で解釈が違ってくるからです。

> 例：古池や　（ふるいけや）　＝　5
> 　　蛙飛び込む　（かわずとびこむ）　＝　7
> 　　水の音　（みずのおと）　＝　5　　　　　　作：松尾芭蕉

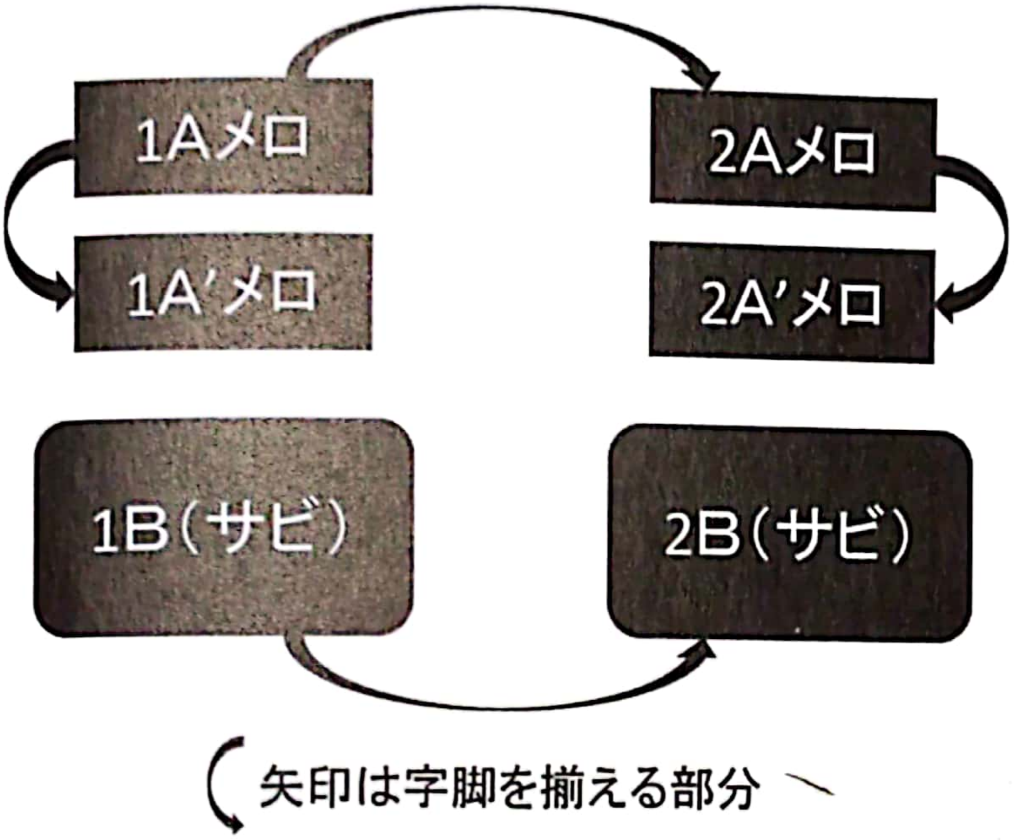
字脚の知識が一番必要なのは、詞先で歌詞を書く作詞家のほうです。基本的に、字脚は、歌詞としての体裁を整えるため、1番と2番など対応する部分の「音数＝リズムをそろえる」という作詞の重要な基礎原則なのですね。「1番と2番」とか「1番のAとA´」は、同じ字脚で歌詞を書かないと、メロディーがそろいませんね。

メロディーとしての美学、歌としての完成度を高めるためにも、字脚をそろえ

るスキルが必須なのです。逆に、完成した歌詞の字脚から、曲としてのメロディー構成を読み取るのは、**作曲家のセンスであり**、**技量**なのです。

また、作曲家が先にメロディーを書く場合も、歌ものを意識するなら、あとで詞が乗ることを前提に、**字脚というポイントを意識しながらメロディーを仕上げなければなりません。**字脚がきれいにそろった歌詞は読んでいて気持がいいものですし、メロディーが乗ったときも、完成度が高く聴こえてきます。その意味で、**字脚とは単なる文章を詞にする魔法**といってよいでしょう。作詞家はもちろん作曲家もこのことを大切に感じて欲しいものです！

・字脚のイメージ



A：字脚の数え方！

俳句の音数が数えられる方なら、字脚は基本OKでしょう。ただし、字脚でチェックしたいのは、**特殊拍**（促音「ッ」・長音「ー」・撥音「ン」）と呼ばれる発音たちです。字脚を数える際、**特殊拍も1音で数えます**。実例を見てみましょう。

通常の言葉	タバコ=3 かざみどり=5 あばたもエクボ=7	
特殊拍	促音「ッ」	バッタ=3 ロケット=4 ぜったいぜつめい=8
	長音「ー」	ベース=3 スクール=4 ボールがきたね=7
	撥音「ン」	ペン=2 こんかい=4 あんぜんしんわ=7
拗音「きゃ、みょ……」	きょうりゅう=4 ちゅうしゃ=3 おぶぎょうさま=6	

センスのいい作曲家になるには、**特殊拍をキッチリ理解**して、メロディーを作るスキルを磨かなければなりません。というのは、特殊拍こそ、言葉やメロディーにリズム感やアタック感を加える重要なスパイスだからです。

英語の字脚は、音節で数えます。音節の区切りは、辞書を見ると「beau・ti・ful」のように綴りの途中に「・」が入っていますから、それで判断できます。ちなみに、上記のビューティフルは、3音節ですね。日本語の字脚で考えると、5音です。随分違いますね。**「・」の入っていない単語は、1音節**となります。「ブックス＝Books［buks］」「テイスト＝taste［teist］」など、1音節です。つまりメロディーは1音符で表現します。

練習に、字脚を数えてみましょう。リズミカルに「音読＝鼻歌」してみてください。その際、長い文では、意味に合わせて切って数えるようにしましょう。基本的に、数えた字脚の数がメロディーの音数となるのですね。

I	絶景の　ロッキー山脈に 登頂も　グロッキー	5　9　5　5	促音、撥音、長音、拗音がすべて入った文例
II	地球温暖化と 異常気象 タイフーンとハリケーン	9　6　6　5	異常気象は、「いじょーきしょー」と読んでも、6に変りはない
III	Seeing is believing. (百聞は一見にしかず)	2　1　3 See・ing is be・liev・ing.	字脚ではないが、seeとbelieveの「i:」音で韻を踏んでいる。そこもない曲のチェックポイント
IV	シーイング　イズ　ビリービング	5　2　6	IIIとIVでは、つけるメロディーの音数がまったく違う

B：日本語モーラは時間軸

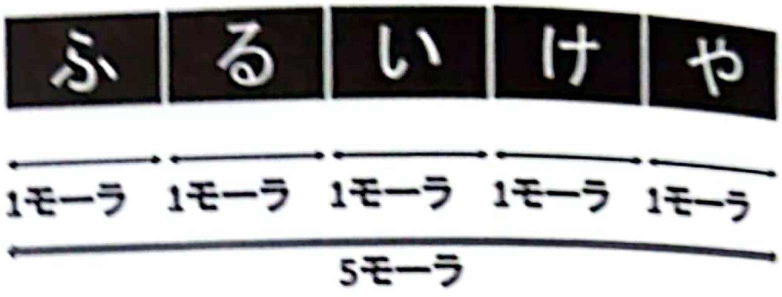
言語学や音韻論では、**日本語の音の単位をモーラ（mora）**で数えます。俳句などの「5-7-5」は、5モーラ、7モーラ、5モーラとなります。このモーラの考え方は、作曲をする際の大きなヒントになるのです。

モーラは、日本語の発音の最小単位です。そして、その概念は**「発音時間」**なのです。そう、**モーラは歌詞の時間軸**と言ってもいいでしょう。「古池や（5）……」は、5モーラ分の時間的な長さを意味します。「のぐちよしのぶ（7）……」は、7モーラとなりますね。

CamScannerでスキャン

・歌詞の時間軸図

モーラは歌詞の時間軸



ここで、日本語の基本的な特徴をモーラで解説したいと思います。日本語におけるモーラは、どんな音を発音する場合でも、同じ時間、等間隔で発音するというものです。この等間隔が崩れると日本語に聞こえなくなってしまいます。これは、音楽で言えば、ロックンロールなど8ビートのリズムと同じです。「♪タタタタタタタタ……」と8分音符で等間隔にビートを刻んでいく8ビート！　まさに日本語の発音は8ビートのロックンロールなのです。

たとえば、「ふるいけや」も等間隔で読みますよね。それを「ふ〜るいけ〜〜や」と読んだらどうでしょうか？　意味は伝わりづらくなりますよね。「同感」と「土管」と「ドカーン」（爆発音）を分けるのは、「ど」「か」「ん」の間の長さです。同感とドカーンには、図の位置に1モーラ分の「ー（長音）」が入っていますね。それに反し、土管は、3モーラで等間隔に発音されます。この等間隔感が、8ビートのリズムを感じさせます。

英語には、等間隔のモーラ感覚がありません。だから、英米人の日本語が、「はーらじゅくーはどーこでーすかー？」的になってしまうのですね！

02

歌詞にメロディーをつけてみよう

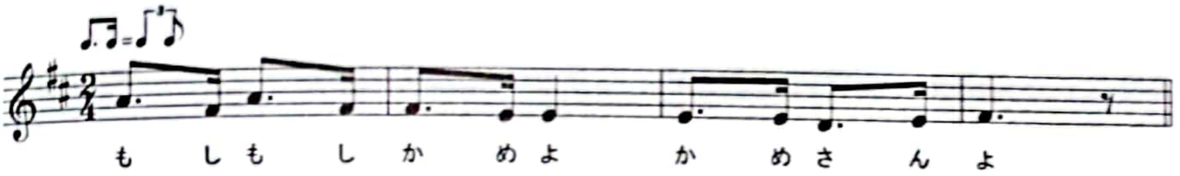
言葉の美しさやメッセージを音で表現！

ここからは、詞先の作曲の大きな取り組み方や細かいテクニックと、幅広く紹介していきます。譜例とSound Exampleもたくさん用意しました。インストメロディーになっていますから、ご自分の声で、歌詞を歌い、響きやニュアンスを確認してくださいね。まずは、具体的に言葉のどんな部分が音楽的で、それをどうやってメロディーに反映するかを解説します。

歌詞のリズムとメロディーのリズム

詞先の作曲の際には、歌詞の字脚（モーラ数）を数えて、それを元にメロディーを考えます。基本は、「字脚＝音符の数」となります。童謡の「うさぎとかめ」のAメロディーを思い出してください。「♪もし　もし　かめよ　かめさんよ……」という歌詞のメロディーは、**「字脚1音：1音符」**の法則できっちり書かれています。

[譜例4-1]



Sound Example

詞先でメロディーを考えるときは、この原則を守れば、言葉がきっちり伝わり、違和感のないメロディーを作ることができるのです。ただし、演歌やオペ

CamScannerでスキャン

ラ、バラードなどでコブシ（小節）とかメリスマと呼ばれる、表現方法（字脚1音：多音符）など例外もあります（7章03）。

前項でモーラは等間隔の時間単位だと説明しました。しかし、実際にメロディーにするときに等間隔ばかりでは、まったくつまらないリズムになってしまいます。そう、まるでお経のような楽曲になってしまうでしょう。そこで、日本語の等間隔性も生かしながら、メロディーが欲するリズムも尊重して、メロディー作りをしましょう。最重要ポイントは、**聴いて意味がわかる！**　まずは、それがすべてです。

次は、感情やムード、世界観といった内面的なものが、詞とメロディーで共通していることも重要ですね。[譜例4-1] の「うさぎとかめ」は、きっちり「字脚1音：1音符」で作曲されていますが、付点のリズム（実際は3連のリズム）になっているので、「もーし　もーし」となり、モーラ的な等間隔性はありませんね。でも、ちゃんと意味は伝わるので問題ないでしょう。むしろ、付点のリズムにしたことで、メロディーから、弾んだような楽しいイメージが伝わってきますね。「君の意見には　まったく土管だ」などにならないように気を付ければ、かなり自由でOKです。

特殊拍のメロディー

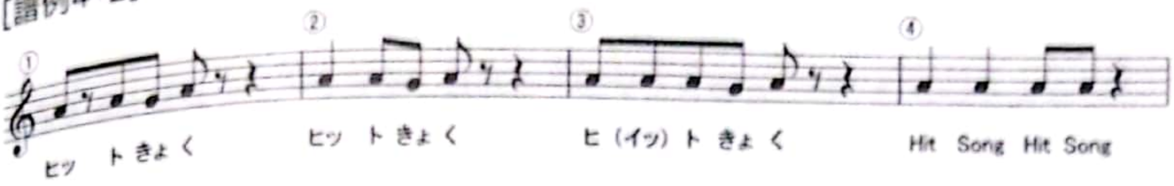
特殊拍とは、促音「ッ」・長音「ー」・撥音「ン」などでしたね。それぞれ1音で数えますから、音符もあてはめるのですが、実は、より実際の発音に近くなるように、メロディーづけにはさまざまな手法があるのです。

促音「ッ」

促音の入った「ヒット曲」をメロディーにしてみましょう。まず字脚ですが、**「ッ」も1音ですから、5音**ですね。ポイントは、「ッ」の扱いです。いくつかの方法があります。

CamScannerでスキャン

[譜例4-2]



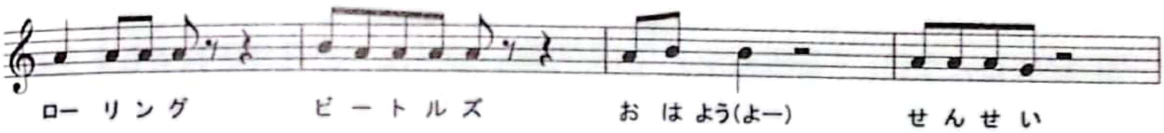
Sound Example

① 休符の部分で「ッ」のニュアンスを表現します。
② 「ヒッ」の部分を4分音符で記譜していますが、実際は、①と同じように歌います。
③ 「ッ」に音符を与えると、そこを「イ」のように歌います。「♪ヒイット」となってしまいます。最善策ではありませんね。
④ 英語（Hit Song）の場合、HitもSongも1音節なので、[譜例4-2]のように4分または8分でメロディーをつけるとよいでしょう。

長音「ー」

伸ばす音（長音）です。「ー」は、「音引き（おんびき）」と呼ばれる記号です。長音の入ったいろんな言葉をメロディーにしてみましょう。ポイントは、「ー」の扱いです。いくつかの方法があります。「ー」の入る言葉は、「ローリング」「ビートルズ」のようなカタカナで書かれた外国語や「おはよう（おはよー）」「おかあさん（おかーさん）」のような場合があります。

[譜例4-3]



Sound Example

① 長い音符で、長音を表現します。一番自然です。この場合、長音部分で音高を変えることができません。言葉として不自然にならないように使いましょう。
② 長音記号（音引き）に音符を与えます。すると、その部分で音高を変える

CamScannerでスキャン

こともできます。長音は、その前の母音から切れることなく、発音されます。

③「おはよう」の「よう」は、「よー」と1音で発音されます！

④「せんせい」は「い」と書きますが、実際は「せんせー」と発音しますね。伸ばしている部分で音高を変えています。

撥音「ん」

鼻音で発音される「ん」です。これも1モーラですね。「ん」は、とてもリズミカルな音です。タンタンとかポンポンのように弾んだイメージの音ですね。さらに、鼻音で音を飲み込むように発音しますから、あまり外に音が出てきません。そのため、メロディーをつけることによって、「ん」音が消えてしまわないように注意したいです。

[譜例4-4]

Sound Example

①「ン」に1音符与えています。「ン」を明確に発音してしまうと、「♪ポ・ン・ポ・ン……」と弾んだ感じがなくなりますね。（　）のように、ニュアンスによっては「ん」を下げて歌うこともありです。

② 1音で「ポン」と歌います。「ン」の鼻音を飲み込む感じが表現できて、ずっと弾んだ感じがでます。

③ おなじように、「ころんだ」「おてんば」の「ん」が発音されてしまうと、勢いが出ません。

④「ろん」「てん」を1音で表現しました。転んだ感じ、お転婆な感じが、うまく出ますね。たとえば、「厳然！」「厳格！」「言語道断！」など強いタッチの言葉は、あえて、弾ませず「ん」をハッキリ歌うのもよいでしょう。

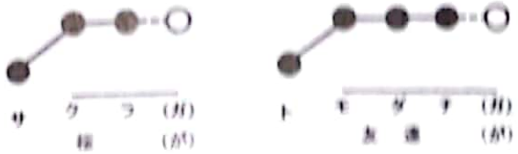
言葉に内在するメロディー

言葉はメロディーである！　とよく言われます。それは、前記のモーラと特殊拍などによるリズム感と（これからお話しする）**アクセントやイントネーションといった音の高低感**が合体して、まるでメロディーのように聞こえるという意味なのだと思います。こからは、言葉や文の持つ音の高低感について説明します。

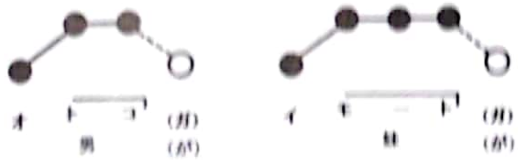
アクセント

日本語のアクセントは、**高低アクセント（ピッチ・アクセント）**で、単語の発音にまるでメロディーのように音高の上下があるのです。よく例に出されるのは、アクセントの位置で意味が変わってしまう「雨」と「飴」、「端」と「箸」などですね。標準語、関西アクセント、東京アクセント……など、地域によってもアクセントが違うので、歌詞から作曲する時にどのアクセントで作るか……悩む場合もあります。**基本は、標準語で作りましょう！**　なお、アクセント型には、基本、4種類あります。

平板型：最初の音は低く、以降を高く発音。後ろにつく助詞も同じ高さ



尾高型：最初の音は高く、以降を低く発音。後ろにつく助詞も下がったまま



中高型：最初の音は低く、以降の音は高く、単語の終わりにまた低くなる

CamScannerでスキャン

頭高型：最初の音は低く、以降の音は高く、後ろにつく助詞は低く発音

（発音例は、三省堂のアクセント辞典より引用）

これらの例を見ると、アクセントは単なる単語だけの問題ではなく、その後の「助詞」にもかかわってくるのだとわかりますね。

イントネーション

イントネーションは文全体での音高の上がり下がりをいいます。文末を上げることで疑問形にするのは、中学英語でも習った基本ですね。日本語でも、最後を上げれば疑問文だと、誰にでもわかります。ここで、イントネーションについてまとめてみます。

・イントネーションの種類と効果

文末の上げ	疑問、問い掛け、期待、呼びかけ、希望、反論、反語
文末の下げ	答え、結論、結果、断定、命令、自信、あきらめ
文中、特定単語の上げ	強調、自信の表れ、明示、信念、アピール
文中、特定単語の下げ	ぼかし、自信のなさ、不安、メインテーマではない、

言葉にメロディーを乗せてみた

言葉にメロディーを乗せるにあたり、よい例と望ましくない例を紹介します。しかし、音楽の場合、よい例ばかりではつまらないし、望ましくない例が個性を光らせる場合もあります。そもそも、創作やアートの良し悪しってなんでしょうか？　教材として、ひとつ言えるのは、「意味が伝わらないメロディーは望ましくない」です。

A：お題「雨が空から」

こちらのお題から歌詞を作り、メロディーを乗せてみます。

[譜例4-5]

Sound Example

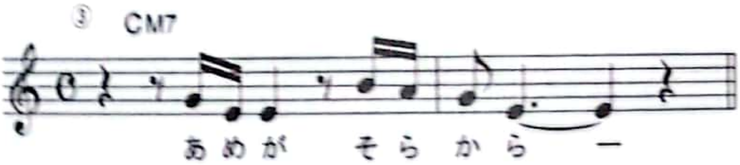
① 雨と空のアクセントが逆ですね。それから、「あめ〜」という譜割り（♪♩）も雨らしくないです。間延びしたリズムで、曲の緊張感もなくなってしまいます。

② 雨と空のアクセントを正しました。「あめ」という譜割り（♪♪）も、モーラ通りでわかりやすいです。1拍休んで始めるメロディー（弱起＝アウフタクト）ですから、「雨」が強調されています。曲としての緊張感が生きています。また、「空から」が♪シラソミと下行しています。空から雨が降ってくるようすを下行のメロディーで象徴しているように聴こえます。1ヵ所、「雨が」は、上記のアクセント辞典では、**頭高型**で、本来「が」は、雨の「め」と同じ高さである方がよいのです。しかし、メロディーの流れを大切に、ここでは「が」の音を上げています。

③ そこで、頭高型を意識して「が」を下げ、「あめ」「そら」の譜割りも16分音符にして、フッと気付いた感とか、何気ない感じ、つぶやき感を表現しました。また、「が」から「そ」まで5度の跳躍になり、より見上げた感じも表現できましたね。しかし、全体のリズムが、8ビートから16ビートに変化しましたから、[譜例4-6] のようにします。

CamScannerでスキャン

[譜例4-6]



Sound Example

いかがでしょうか？　実際の作曲でも、このように深く考える場面は多々あります。

B：お題「この街は　劇場だけど　ドラマがない　ドリームがない」

このお題からどんなサウンドやビートを感じますか？　脳天気な明るさは感じませんよね。どちらかといえば、**ロック系、叩きつけるようなイメージ**ではないでしょうか？　**ポイントは濁音の多さ！**　それを生かすメロディーにしたいです。ロック系でパワフルといえば、8ビートを基調に縦ノリのリズムが合いそうです。また、シンコペーションをうまく使って、より強烈なアクセントを付けるのもいいでしょう。メロディーを考えていきます。

まず、字脚を確認しましょう。音読しながら……「5　7　6　7」となっています。その他の特徴は上記したように、げきじょう、だけど、ドラマが　ドリームが……など濁音の多さは重要ポイントですね。ドラマとドリームが頭韻なのも、要チェックです。好きなロック系の楽曲を頭に描きながら……ビートルズ風でもWANIMA風でもラルク風でも……何度も何度も、音読してカッコいいフレーズを考えます。

方針はこうです。「この、劇、ドラマ、ドリーム」をすべてシンコペーションにして、4小節を突っ走るロック系のメロディーにします。

[譜例4-7]

Sound Example

いわゆるロックンロール定番のメロディーです。「この街は劇場」まで、**ドの同音連打**で勢い重視です。コードのルート音の同音連打は、まるでベースと同じ進行で、通常の美しい系のメロディー作りではあまりお薦めできません。ルートのメロディーは和音の響きの美しさがあまり感じられないからです。しかし、この歌はロック特有の叩きつけるようなニュアンスで歌いたいので、ルートのメロディーもありです。また、**シ♭やミ♭は、ブルーノート**といって、これもロックやブルースの象徴的な音使いです。

各小節でコードとメロディーが半拍シンコペーションしています。言葉で見ると、破裂音（こ）濁音（げ、ド、ドリ）ですね。シンコペーションと相まって、強烈なインパクトを付けています。モチーフで考えると、1小節目、3小節目のメロディーをダッシュ反復（2章02）しています。覚えやすさのポイントです。最後に、コードですが、「C7-C7-F7-A♭……」ブルース進行っぽい流れで、A♭（♭VI）は、ブリティッシュロックっぽい響きが魅力です。

歌詞で2点、解説します。ドリームは、「ド・リ・ー・ム」で本来4音ですね。しかし、英語なら、Dreamは1音節です。このメロディーでは、ロック系のビート感を狙いましたから、半分だけ英語っぽくメロディーに乗せました。つまり、「ドリ」を英語風に「ドゥリ」と1音で発音します。次は、「ィーム」と2音に乗せて歌います。長音記号「ー」は、軽く「ィ」と発音しましょう。これを、日本語的に、4音使って「ドリイム」などとしてしまうと、とてもカッコ悪いと思います。

「ない」の処理ですが、本来2音の「ない」を、英語で言う2重母音（a、au、ouなど）のように、1音符で歌います。これも、2音で「な・い」と歌ってしまうと、リズム感が消えてしまうでしょう。

CamScannerでスキャン

C：お題「吾輩は猫である。名前はまだない」

夏目漱石先生の名フレーズですね。メロディーをつけさせていただきます。昔、遊び心で書いたメロディーです。

[譜例4-8]

Sound Example

上段のメロディーをよく見ると、下段のメロディー（カウンター・ライン）を元に作られていることがわかります（5章03）。

1小節目は、基本、同音ですがこの歌詞で一番重要な主人公「ねこ」だけ、跳躍のメロディーで際立つようにしています。ちゃんと標準語アクセントに合わせ、「ねこ」と「ね」の音高を上げてあります。つまり、「ね」の音を上げることで、アクセントと強調のふたつの効果があるということですね。

2小節目の「ある」は、**倚音のテクニック**です。いったん、コード外の音（非和声音）を歌い、直後にコード音（和声音）に落ち着くテクニックです（5章03、7章01）。「あ」を通常のコード音（ファ#）にすると、突然、2小節目がつまらないメロディーになってしまいます。また、もうひとつの効果として、主人公のねこのちょっと気取った雰囲気、イメージが表現できます。

3、4小節目は、前半と好対照というか、**対比の構造**を取っています。まず、「なまえ」を弱起（アウフタクト）で始めていますね。1小節目のダウンビート（1拍目のオモテ）から始まるメロディーとの対比です。また、「なまえ」の「え」を付点4分に伸ばすことで、すべて短い8分音符の1小節目との対比になっていますね。

こう説明すると、前半で「ねこ」、後半で「なまえ」と歌詞の中の、最

CamScannerでスキャン

重要な名詞ふたつを強調したメロディーと言えます。というか強調して作りました。

4小節目の「まだない」の「い」は、主和音の第3音（ミ音）で終わっています。終止感の薄い終わり方でしたね（3章01)、それもそのはず、小説の最初のワンフレーズをキッチリ終わるメロディーにしては、続かなくなりますね。

このお題を取り上げたのには、ふたつの意味合いがあります。ひとつは、**小説の名文でもなんでも、どんどんメロディーをつけてみよう！** という提案です。著者の作曲修業（アマチュア）時代は、読める文字、目に入った文章は、手当たり次第に作曲していたのです。

もうひとつは、**ほかの曲と似ることを恐れず、書いていこう！** ということです。このメロディーを作ったころ、これまで聴いたことがなかったポール・マッカートニーの楽曲と最初の1小節のモチーフがまったく同じだったのです。偶然とはいえ、憧れのポールと同じメロディーを書けた喜びは、大きなものでした。偶然似ることはあり得ます。多少似たって平気です！　どんどんメロディーを書いてくださいね。

D：ボクは走る　友の元へ　ボクは走る　走る　大地（アスファルト）を蹴って　走る　走る　走る　メロスがボクの背中を押した

「メロス」は、太宰治の『走れメロス』の主人公ですね。友情の象徴です。「走る」がたくさん登場するスピード感のある歌詞です。まずは、字脚を見てみましょう。

ボクは走る　友の元へ	33　33
ボクは走る　走る　大地（アスファルト）を蹴って	333　63
走る　走る　走る　メロスがボクの背中を押した	333　4343

やたら、3が多い歌詞ですね。3の連続の言葉はリズムがあるのです。それを生かさないメロディーはありえません！　また、「走る」が、1回、2回、3回と増えていく仕掛けにも注目です。だんだん、速く一生懸命に

CamScannerでスキャン

で、楽曲の最高音であるミ音が登場しますね。**最高音は曲中のもっとも盛り上がる場面でつかう！**　これは鉄則ですね。

このコードは、ビートルズの「イエスタデイ」の特徴的な進行（C→Bm7→E7）を借用しました。ビートルズ命の著者の、ある意味、自己アピールというか、存在証明です。一瞬の転調感が心地よいと思います。

この「けって（蹴って）」という促音のメロディーづけは、歌いながらかなり悩みました。最初は、♪レ〜ドシ〜と、「っ」にド音を与えて、発音も「けえって」的に歌うように作りました。しかし、♪レ〜シ〜「けって」とド音を抜いた方が、蹴った感じ、跳び跳ねる感じが出るとも思えてきたのです。ちなみに、WEB上にご用意した**Sound Example**では、♪レ〜ドシ〜になっています。みなさんなら、どちらをチョイスするでしょうか？

⑧ ここから、最後の盛り上げとして**2拍3連のリズム**が登場します。2拍3連を盛り上げに使った名曲は数多くあります。なぜ、この曲で2拍3連かというと、最初に紹介した「3」という字脚が非常に多いというポイントからの発想でした。そして、後半を最高に盛り上げたいから！　という思いもありました。

さて、ここからメロディーと一緒にコードのベース音も上がっていきます。本来は、メロディーが上がる場合、ベース音を下行させる（反行する）方が曲のスケールが大きくなるのですが、ロック仕立てのこの曲では、「E7からF→F♯→G→A♭→B♭→C」とベース音が2度でガンガン上っていきますね。これぞロックという盛り上げです。

⑨ ミの♭は、ブルーノートでロックっぽい響きのする音ですね。8分音符の連打とシンコペーションとで勢いをつけています。

⑩ A♭とB♭は、度数表記で言えば、♭VI度と♭VII度で、ビートルズコードと呼んでもよい、ビートルズが大好きなコードなのです。「Hello

CamScannerでスキャン

Goodbye」や「Lady Madonna」でもこの進行を聴くことができます。

⑪ 最後は、⑤で使った16分音符の連打の再登場で、統一感を出し、最後の最後にもスピード感の演出をしました。

本書のためだけに作った詞と曲ですから、このメロディーの前後はありません。読者のみなさんで考えていただけると嬉しいです。

CamScannerでスキャン

で、楽曲の最高音であるミ音が登場しますね。**最高音は曲中のもっとも盛り上がる場面でつかう！** これは鉄則ですね。

このコードは、ビートルズの「イエスタデイ」の特徴的な進行（C→Bm7→E7）を借用しました。ビートルズ命の著者の、ある意味、自己アピールというか、存在証明です。一瞬の転調感が心地よいと思います。

この「けって（蹴って）」という促音のメロディーづけは、歌いながらかなり悩みました。最初は、♪レ〜ドシ〜と、「っ」にド音を与えて、発音も「けえって」的に歌うように作りました。しかし、♪レ〜シ〜「けって」とド音を抜いた方が、蹴った感じ、跳び跳ねる感じが出るとも思えてきたのです。ちなみに、WEB上にご用意したSound Exampleでは、♪レ〜ドシ〜になっています。みなさんなら、どちらをチョイスするでしょうか？

8 ここから、最後の盛り上げとして**2拍3連のリズム**が登場します。2拍3連を盛り上げに使った名曲は数多くあります。なぜ、この曲で2拍3連かというと、最初に紹介した「3」という字脚が非常に多いというポイントからの発想でした。そして、後半を最高に盛り上げたいから！ という思いもありました。

さて、ここからメロディーと一緒にコードのベース音も上がっていきます。本来は、メロディーが上がる場合、ベース音を下行させる（反行する）方が曲のスケールが大きくなるのですが、ロック仕立てのこの曲では、「E7からF→F♯→G→A♭→B♭→C」とベース音が2度でガンガン上っていきますね。これぞロックという盛り上げです。

9 ミの♭は、ブルーノートでロックっぽい響きのする音ですね。8分音符の連打とシンコペーションとで勢いをつけています。

10 A♭とB♭は、度数表記で言えば、♭VI度と♭VII度で、ビートルズコードと呼んでもよい、ビートルズが大好きなコードなのです。「Hello

Goodbye」や「Lady Madonna」でもこの進行を聴くことができます。

⑪ 最後は、⑤で使った16分音符の連打の再登場で、統一感を出し、最後の最後にもスピード感の演出をしました。

本書のためだけに作った詞と曲ですから、このメロディーの前後はありません。読者のみなさんで考えていただけると嬉しいです。

CamScannerでスキャン

03

歌詞を表現するボーカルの基礎

ボーカルがいてこその歌もの楽曲！

歌詞を表現するのは、ボーカルですね。ボーカルのことを知らずに、あるいは、無関心で、よい歌メロディーは書けないと思います。ここで、ボーカルの基礎知識とボーカルを生かす曲作りについて解説します。

音域

［譜例4-10］は、一般的な合唱団などで使われる音域表です。譜例上段は男性ボーカル、下の段は女性ボーカルの声域です。テノールの部分にある注意書きは重要です。テノールに関しては、ト音記号で書かれていますが、実際は、**1オクターブ下の音域で歌っています。**譜例を見るとおわかりのように、**男性と女声では、声域がほぼ1オクターブ違う**のですね。

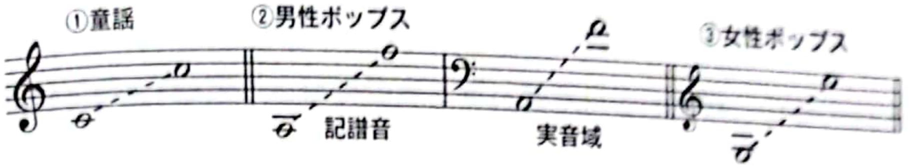
［譜例4-10］

CamScannerでスキャン

A：作曲で使う平均的な音域

音域は、人によってさまざまですから、一般的な音域でお話しします。[譜例4-11]は、地声の場合を想定しています。

[譜例4-11]



童謡の場合

[譜例4-11]の①、ドからドまでのオクターブで書けば、問題なく誰でも歌えます。子供のころ（声変わり前）は、男の子も女の子も同じ音域で歌えます。童謡は大半をこの音域で作るようにしています。しかし、キーの関係やメロディーの関係で、下は、ギリギリ、ラまで使うことがあります。ちょっと重く、低い感じがします。また、合唱っぽい曲では、上はレ#〜ミ位まで上げて歌うことがあります。

男性のポップスの場合

[譜例4-11]の②くらいの音域で作ります。上で解説したように、男声の場合は、ト音記号で表記します（記譜音）が、実際は、1オクターブ下の音（実音域）が出ます。瞬間的に使うのならいいですが、連続して五線の下、下線の音域が続くとメロディーも響きませんし、歌っていて気持がよくありません。音程のコントロールもしにくいです。上は、ファですが、地声でファが出しづらい人もいますね。逆に、その上、ソやラまで地声でOKの人もいます。アイドル系のポップなどは、最高音が五線を飛び出した音域の楽曲が多いです。

女性のポップスの場合

[譜例4-11]の③くらいの音域で作りますが、裏声やミックスボイスで、この3度、4度上を使う場合もあります。実際、クラシックのソプラノなどは、五線の上第一線のラ音やその上のシ♭や上第二線のドを使いま

CamScannerでスキャン

す。曲を作る場合の理想を音域という点で考えれば、最初から歌い手が誰かわかっていることです。プロの楽曲コンペでは、音域の設定が勝負のカギとなります。作曲家のみなさんは、発注の際に貰う資料やこれまでのリリース作品から、その歌手の音域をキッチリ割り出して、チャレンジします。また、一般曲でいろいろな人に歌って欲しい場合、なるべく、音域は狭めに作るのがコツです。

B：平易10度とは？

平易10度とは、最近、著者が広めている言葉です。歌ものを作るなら、**音域は、平易な（簡単に歌える）10度で作ろう！** という合い言葉です。勘のいい方なら、これがビートルズの「ヘイ・ジュード」からきていることにお気づきでしょう。同曲のメインのメロディーは、10度で作られているのです。平易10度の「ヘイ・ジュード」と覚えてくださいね。

[譜例4-12]

名曲「イエスタデイ」も平易10度でできています。10度と言えば1オクターブと3度で、どちらかといえば狭めの音域ですね。それでも、美しいメロディーを生み出すのが作家の腕の見せ所です。

C：地声、裏声（ファルセット）、ミックスボイス

地声は通常、我々が話し声としている声です。大抵の楽曲は、地声で歌うことを前提としています。裏声（ファルセット）は、倍音を発声する方法です。透明感があり、美しい響きになりますが、弱々しく聴こえることもあります。R&B系のヒット曲には、ファルセットで歌われるものも多いです。ポール・マッカートニーのソロ時代の名曲「ソー・バッド」も全編ファルセットで歌われています。

ミックスボイスは、地声とファルセットを合わせた発声で歌うことを指します。正しく、ボーカルや発声の訓練をすることで得られる発声法です。

CamScannerでスキャン

ここでは、ボーカルものの作曲特有のポイントを説明します。

ブレス（V）

歌ものの作曲では、案外、ブレスを意識しないで作ってしまうことがあります。自分で歌わない作曲家さんは要注意です。歌手にとっては、ブレスは非常に重要で、息をしてこそ表現力をアピールできますし、メロディーのコントロールもうまくいくのです。

ブレスの効用

あえてブレスを強調して、レコーディングに活用することがあります。シンガーの生命力やリアルな存在感が、息音でアピールできるのです。また、スッと息を吸うタイミングで、メロディーのビート感が強調されることもあります。

米津玄師さんの「Lemon」や平原綾香さんの「Jupiter」では、最初に大きく息音が録音されています。その瞬間、音楽の命が伝わってくるようですね。

さまざまな声色、表現力

シャウトしたり、半分喋るように歌ったり、囁いたり、笑いながら歌ったり、泣きながら歌ったり、あえて音痴に歌ったり、淫靡なトーンだったり、まるでアニメボイスだったり……歌手は表現者として演じる部分もあります。そのアイデアを提供するのも、作曲家の守備範囲です。楽譜の上に書いたり、レコーディングの時に、歌手に「ちょっと泣いている感じで歌ってね」などの指示をすることがあります。うまく、表現力のある歌手の手にかかると、同じメロディーがまるで別物のように生まれ変わることがあります。

・ポピュラーの楽譜に書かれるボーカルへのメッセージの例

アド・リブで（ad lib＝自由に歌って）

フィーリングで（With feeling＝自分のセンスで）

フェイクで（Fake＝メロディーを自由に変えて）

ブルースで（Blues feeling＝ブルースっぽく！）

CamScannerでスキャン

ハーフ・スポークン（Half spoken＝語りっぽく歌う）
ウィスパーで（Whisper＝囁くように）
シャウト（Shout＝叫ぶようにして）

ピッチと気持ち

ピッチの低さは、気持の憂鬱さとシンクロしています。フラット気味に歌うことで、より悲しみが表現できることがあります。たとえば、悲しさを表現できるブルーノートは、ブルース特有の♪ミ、ソ、シを半音ほど下げた音でしたね。

また、**あえてしゃくり上げるように、低めのピッチから歌い出す**ことで、粘りや妖艶さが表現できますが、やり過ぎには注意です。

歌詞がきっちりとした形やリズムであれば、鼻歌でも美しく、生き生きとしたメロディーを生み出すことが可能です。次の実践では、例題の歌詞を何度も読み返して、素敵なメロディーを作ってくださいね。

CamScannerでスキャン

04

[実践] 詞先で15秒作曲をしよう！

言葉を見たら、条件反射的にメロディーをつけてみましょう。たとえば、インストのメロディーを作る際も、デタラメの言葉を歌いながら考えましょう。脳内に「言葉→メロディー」の回路ができたら、作曲家としては大正解です！

Try 1

短い言葉を選んで、メロディーをつけてみましょう。コードを流しながら歌ってもいいですし、バックなしの鼻歌でもOKです。

例：【謹賀新年】
【注意一秒　ケガ一生】
【3.14 1592 6535 8979（円周率）】
【赤パジャマ　青パジャマ　黄パジャマ　茶パジャマ】
【天才とは努力する凡才のことである（アインシュタインの言葉より）】
【I have a dream …… Let freedom ring（キング牧師の言葉より／1章03）】
【人生は自分探しの旅である（ゲーテの言葉より）】
【東京 神田 御茶ノ水 水道橋 飯田橋 市ケ谷 四ツ谷 信濃町 千駄ケ谷 代々木 新宿】

ヒント：思いつきでパッとメロディーをつけてもいいですし、字脚や韻の関係を読み解いてから作るのもOKです。できれば、後者を推薦します。
※（　）内は説明ですからメロディーにする必要はありません

●「注意一秒……」は、一秒と一生の韻（頭韻）を意識して、まとまりの

あるメロディーに。

- 「3.14……」は、まず、メインである“3.14”を目立たせる工夫を、その後、4つ刻みでリズムよく！　著者の作った円周率ソングがYouTubeにアップされています（円周率ソングで検索）。
- 「赤パジャマ……」は、字脚が5-5-4-4です。前半と後半のリズムに注意しましょう。パジャマの連続の楽しさおもしろさをメロディーに！
- 「天才とは……」は、天才と凡才の韻に注意！　たとえば、同じメロディーでそろえるというアイデアもよいでしょう。
- キング牧師の言葉は、カタカナのメロディーにならないように、英語を意識してください。Free-domは、ハイフン（-）を入れた位置で発音が切れる2音節の単語です。つまり2音で歌います。日本語だと、フリーダムと5音の言葉になってしまいますね。Freedom以外は、すべて1音節の単語です。
- 「東京……」は、中央線の駅名です。4-3-5-6-5-4-3-5-5-3-4という字脚です。これをうまい具合に切り分けて、リズムとまとまりのあるフレーズにしましょう。

［譜例4-13］は、70年代風ムード歌謡タッチに作った中央線の歌です。歌詞を書き込んでいないので、ご自分で書き込んで歌ってみてくださいね。4小節目は、バックのメンバーが「♪飯田橋〜」と追っかけコーラス風に歌うイメージです。最初の「東京（とうきょう）」は、字脚的には4音ですが、ここでは、「と〜きょ〜」と長音（ー）を生かして歌うので、楽譜的には4分音符ふたつで作曲してあります。歌詞を入れる場合は、♩（とう）♩（きょう）となります。「水道橋（すいどうばし）」の「どう」も「どー」と長音化して歌います。従って、付点4分音符ひとつで処理してあります。後半のいくつかの駅名は単語のアクセントを少し犠牲にして、メロディー重視で作曲しています。譜例に「ひらがな」で駅名を入れてみましょう。

[譜例4-13]

東京 神田 御茶ノ水 水道橋 飯田橋 市ケ谷 四ツ谷 信濃町 千駄ケ谷 代々木 新宿

Sound Example

Try 2

本章で紹介したJポップ系の歌詞に別のメロディーをつけてください。

ボクは走る　友の元へ
ボクは走る　走る
大地（アスファルト）を蹴って
走る　走る　走る
メロスがボクの背中を押した

Try 3

童謡（言葉遊び歌）をイメージした歌詞にメロディーをつけてください。音域は1オクターブ以内とします。『　』内はタイトルです。

『カバのマークのカバン屋さん』
カバのマークのカバン屋さん
カバのカバンのマークはカバさ
カバのマークのカンバンたてて
カバのカバンのカバン屋さん
♪カカカ　カバン屋さん　カカカ　カバンカバン
♪カカカ　カバン屋さん　カカカ　カバンカバン

CamScannerでスキャン

ヒント：「カバ」という音の連続の楽しさを引き立てるようなメロディーにしてくださいね。♪マークの行は、みんなで歌う（シングアウト）部分です。サビのようなメロディー付けでもいいし、かけ声やハーフ・スポークン（しゃべり風の歌）的に処理してもOKです。

Try 4

演歌風の歌詞（四行詞）に切なく哀愁のあるメロディーをつけてください。

「ボタン雪」
ボタン雪　はらうように　手を振るお前
決めたのは　俺だから　背を向けた
忍び愛　言えぬ恋　逢瀬に揺れた胸
今はただ　溶けるだけ　ボタン雪の二人

Try 5

ノベルティー（コミック）ソング風の歌詞に楽しく、ウキウキするようなメロディーをつけてください。全体的に、時代とかなりズレた男の悲しさが漂っていますね。でも、彼は真剣で、仕事に対する信念があります。あり得ない仕事に真剣に取り組むシュールな状況を、ウキウキ脳天気なメロディーにすることで、ギャップのおもしろさが滲み出るでしょう。" " 内は、メロディーでもセリフでもOKですね。

「エンピツ削り屋さん」
朝は4時から起き出して
小刀を磨いて　1時間
削り屑削って　リハーサル
オイラ　流しのエンピツ削り屋さん
"エンピーツ削ります！　1本とがらせ500円！"
商売ガタキは　シャープ・ペンシルだぁ

CamScannerでスキャン

5章

コードとリズムで15秒作曲

コードやコード進行と聞くとなんだか理論的と感じてしまい、苦手意識を持っている方も多いかもしれません。しかし、その美しい響きからいろいろなメロディーが聴こえてくることを考えれば、コードと向き合わないのはもったいないことです。近年は、アプリやパソコンのソフトでも簡単にコードが鳴らせますし、基本的なコードを押さえるのならギターもキーボードもそんなに難しいものではありません。また、本章ではメロディーとリズムの関係についても、わかりやすく解説します。**Sound Example**も、コードやリズムとメロディーの関係が深く理解できるように、さまざまな編曲で充実させました。

CamScannerでスキャン

01

コードという名のサウンド・パレット

コードとコード進行は無限色彩の音のパレット

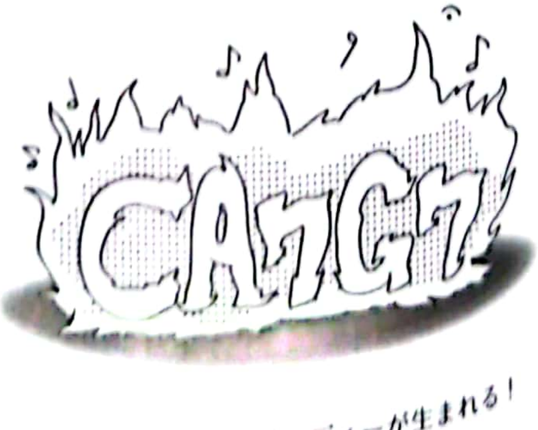
ここでは、コードからメロディーを紡ぎ出すノウハウを簡単にご紹介します。コードの考え方や扱いに慣れてくると、作曲でも編曲でも演奏でも、かなり自由自在に対応できるようになります。

本章では、コードのノウハウを使えば、メロディー作りやサウンド構築がこんなに簡単にできるという実技編をメインに解説します。本書特設ページでは、譜例の音源を簡単に試聴できますので、安心してお読みください。

なお、巻末には、超簡単にコードの基礎をまとめましたが、興味のある方は、コードの入門書などもご覧になってくださいね。著者は、仲間から**コード進行の魔術師**と呼ばれることもあり、作曲における美味しいコードの使い方を得意としていますので、ご期待ください。

コードから生まれるメロディー

ポピュラー音楽における**コード（Chord）**とは、さまざま「和音」につけられた、とても機能的で便利なネーミングです。基礎さえ覚えておけば、「CM7（シー・メジャー・セブンス）の構成音は♪ドミソシだね」などとパッとわかるのですから、演奏するのにも作曲編曲を行うのにも、このうえなくありがたい存在です。



コードの炎からメロディーが生まれる！

ポピュラー音楽の作曲や編曲におい

て、**コードはメロディーの故郷**であると感じています。なぜなら、コードやコード進行を聴くだけで、その中からメロディーが聴こえてきますし、複雑なコード理論さえ学んでおけば、コードの構成音を活用して、メロディーを作るだけでなく、編曲をしたり、打ち込みでサウンドを生み出したりもできるからです。

A：ワンコードから感じるメロディー

まず、ひとつのコードを弾いて、その響きからどんなメロディーが浮かんでくるかを感じてみてください。［譜例5-1］は、左端のコード（C、Am7、G7）を聴いたときに、筆者の心に浮かんだ音階やメロディーをいくつか紹介したものです。

［譜例5-1］

Sound Example

ここではコードを聴けばメロディーが浮かんでくるという実感だけでOKです。譜例は、スケール風、バラード風、リフ風……と、さまざまですが、どれもコードの響きから誘発されて生まれたメロディーです。

ここで大切なのは、1音1音あるいは数音ごとに、コードの響きとメロディーの響きが、**ハモって（協和）いるか？　濁って（不協和）いるか**を、確実に聴き取る（感じ取る）ことです。そうしたハモっているかどうかの判断や感覚もまた、1章で解説しました**スキーマ**の無意識の働きなのです。逆を言うと、これまで聴いてきた音楽によっては、協和・不協和音の感覚も違ってくるのですね。

CamScannerでスキャン

しかし、美しすぎるメロディーは、おもしろくないときもあります。違和感があったり、間違っていたり、濁っていたりする方がカッコよさにつながることがあります。メロディーというヤツはまったく一筋縄ではいきません。それが作曲のおもしろさ、醍醐味といえますね。

●ハモっている
＝協和している＝心地よい、美しい、カッコ良い＝上手、理論的
＝(時に)マンネリ、没個性、つまらない、古くさい
✸濁っている
＝不協和＝違和感がある、美しくない、カッコ悪い＝下手、デタラメ
＝(時に)新鮮、個性的、魅力的、新しさ

みなさんも、いろいろなコードから感じるメロディーを歌ってください。ギターやピアノ、スマホのアプリでコードをひとつ鳴らし、何でもよいので、メロディーの破片が浮かんでくれば、もうあなたの作曲はスタートしています。**Sound Example**には10タイプのコードが、順に流れます。それを聴きながらメロディーを思い浮かべてみましょう。

CM7（ドミソシ）、F7（ファラドミ♭）、Amadd9（ラドミシ）、
Fm6（ファラ♭ドレ）、Bm7（♭5）（シレファラ）、E7（ミソ#シレ）、
Cdim（ドミ♭ファ#ラ）、Gaug（ソシレ#）、
Dm7onG（レファラド〜ベースはソ）、Em7（ミソシレ）

Sound Example

コードを生かしたメロディー作り

コードの構成音を最大限に生かして、メロディーを作る方法をご紹介しましょう。それが、アルペジオ型のメロディー作りです。

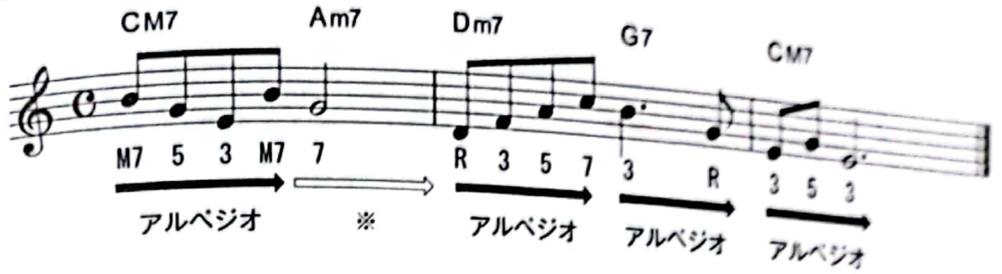
A：アルペジオ型のメロディーとは

メロディーには、順次進行と跳躍進行、同音連打の3つがありましたね

(2章)。跳躍進行が、特定のコードの構成音から成り立っているものを、筆者は**アルペジオ型のメロディー**と呼んでいます。コードの構成音を中心にしたメロディーです。

コードやコード進行の基礎のうえで展開されるポピュラーソングのメロディーは、ほとんどがアルペジオ型のメロディーの発展形、応用形であると言ってもよいかもしれません。それ程重要なメロディーの形式なのです。[譜例5-2] は、アルペジオ型のみで作ったメロディーです。

[譜例5-2]



Sound Example

数字はコードの構成音で、根音からの度数。M7はメジャーセブンス、Rは根音（ルート）です。※のAm7の7度（ソ音）は、たった1音のみで跳躍していませんが、ある意味、コードの構成音ですから、アルペジオ型の応用と考えてもOKです。

アルペジオ型のメロディーの特徴

① **コードの構成音を中心に**組み立てられたメロディー。バックのサウンドがなくとも、**メロディーだけでコード感**を感じることが可能。

② **コードのテンションノートをメロディー音**にすることで、オシャレなメロディー作りが期待できる。

③ コードの構成音をつなげるので、どうしても跳躍の幅が広すぎて、歌いづらいメロディーになりがち。

④ リズミカルな躍動感やスピード感のあるメロディーが期待できる。

⑤ 3度、6度といった歌いやすく、響きもよい音程を挟むことで、自然な美しいメロディー作りも可能。

⑥ 非和声音のテクニック（2、7章）を使うことで、順次進行のメロディ

CamScannerでスキャン

ーに変身。

これらの注意点さえ気をつければ、非常に魅力的なメロディーとなります。[譜例5-3] を自分で歌って、歌いにくくないか、美しく響くか……を確認をしましょう。

[譜例5-3]

Sound Example

① Dm7の構成音をすべて使ったメロディー。Dm7のコード感を感じられる。

② マイナー・セブンスの11thはとてもオシャレなテンションの響き。

③ R→7で短7度の跳躍。「ファ→シ→ファ」は、減5度（三全音）の下行で歌いづらい音程。

④ 1.5拍フレーズ（3拍フレーズとも呼ぶ）の連続でリズミカル。アルペジオ型メロディーの得意技。

⑤「ファ→レ」「ミ→ド」は、6度の跳躍。2小節目は、3度の跳躍。ともに美しく豊かな響き。

⑥ Cの構成音によるアルペジオ型メロディーを非和声音（ファ、レ、シ、ラ、ファ）で前打している。

B：アルペジオ型の実例

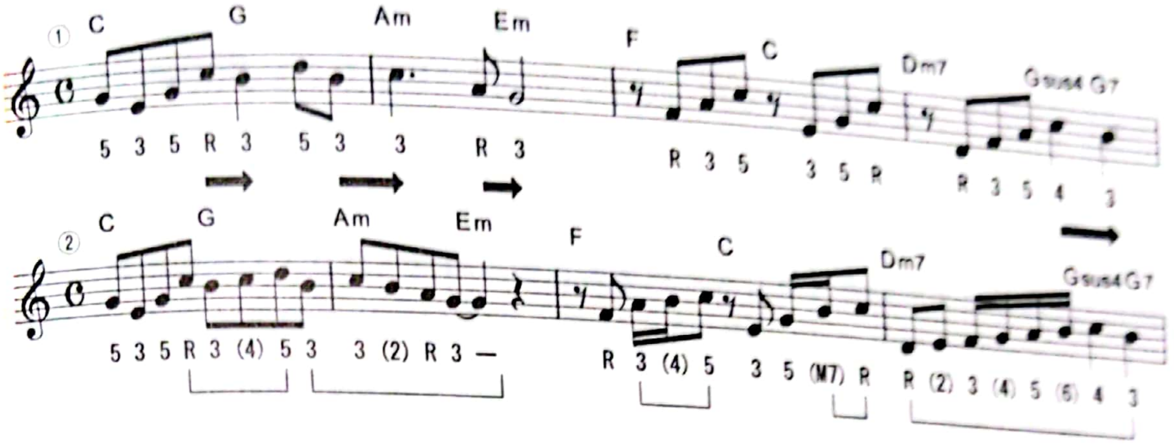
[譜例5-4] ①は、すべてアルペジオ型だけで作ったメロディーです。よく見ると、3度の跳躍（ソ→ミ→ソ）メインになっていることがわかりますね。優しい印象のメロディーです。3度の効果であると言えます。音

CamScannerでスキャン

符の下の数字はそれぞれのコードの度数です。

アルペジオ型はコードの構成音をつなげるので、どうしても**跳躍の幅が広くなりがち**になり、よく言えば、**リズミカルな躍動感やスピード感のあるメロディー**となりますが、気をつけないと、**歌いづらい複雑なメロディー**となります。このあたりは、2章の跳躍進行の解説がそのままあてはまりますから、復習のつもりで、そちらもご覧ください。

[譜例5-4]



Sound Example

譜例①は、3度を中心に極端な跳躍がないように作っているので、自然な流れのメロディーとなっていますね。基本、アルペジオ型のメロディーは、跳躍が特徴ですが、コード進行の流れやコードのテンションなどで、自然に順次進行が組み込まれることもあります。①では、順次進行を矢印（⇒）で示しています。すべてコードの変わり目となっており、美しく歌いやすいメロディー作りのコツと言えます。②は、①のアルペジオ型メロディーに順次進行の音（カッコのついた数字）を挿入したものです。メロディーが、より滑らかになりましたね。①の跳躍の個性はちゃんと残っています。数字の下のラインは、順次進行になっている部分です。

C：アルペジオ型＋順次進行

大半のポップスメロディーは、**アルペジオ型＋順次進行**でできています。[譜例5-5] の①は、マイナーなロックのサビ風メロディーを前半＝アルペジオ型、後半＝順次進行で書いてみました。変化がついておもしろ

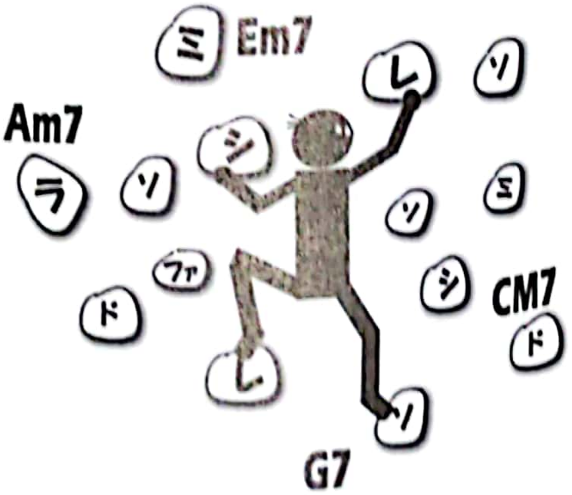
いメロディーです。

[譜例5-5]

Sound Example

譜例の②は、順次進行で滑らかに下がったメロディーを最後の2拍で、アルペジオ型の上行をしてメロディーの最高音に持っていくというメリハリをつけた流れです。「緩急型」と言ってもいいですね。メロディーの最低音（ミ）から、最高音のミまで、E7のアルペジオで駆け上がるので、スピード感や盛り上がり感が強調されます。

アルペジオ型メロディーを作る場合は、ギターやピアノなどのコード楽器、あるいは、スマートフォンのコード・アプリなどでコードの響きを確認しながら作るのが、うまく進めるコツです。また、コードの構成音などの基礎知識もあった方がベターです。これを機に、苦手だった人は、ぜひ、理論にもチャレンジしてください。



CamScannerでスキャン

02

音階という名のメロディー・クレヨン

音階(スケール)には、メロディーを彩る力がある

音階からメロディーを作る簡単なヒントを解説します。音階は、それだけで1冊の本ができてしまうほど奥が深いのですが、基本を理解するとメロディーの音選びに絶大な力を発揮するでしょう。

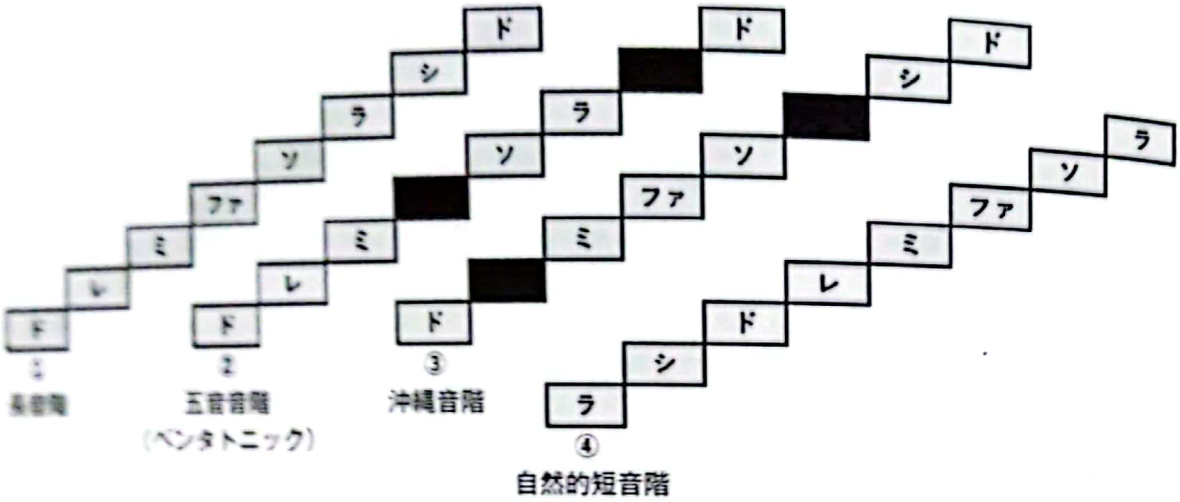
音階は謎です。なぜ、短音階（マイナー・スケール）を聴くと、暗くさみしい気持になるのか？　なぜ、世界中で五音音階（ペンタトニック・スケール）が愛されて、さまざまな民俗音楽やヒット曲でも活用されているのか？　学び始めると、キリのない疑問が湧いてきます。そして、答えは霧(キリ)の中です。しかし、ひとつ言えるのは、（理屈ではわからなくても）音階にはさまざまな色があるということです。ここでは、音階を**メロディー・クレヨン**と解釈して解説いたします。

音階とは？

音階は、スケール（scale）と呼ばれる音の階段です。音楽中辞典には「楽曲全体またはひとつの区切のなかで使われる音を1オクターブ内に階段状にならべた列」とあります。次の図は、代表的な音階……①長音階（メジャー・スケール）、②五音音階（ペンタトニックスケール）、③沖縄音階、④自然的短音階（ナチュラル・マイナー・スケール）を階段状に図示したものです。黒く塗りつぶした四角は、その音階では使わない音を示しています。

CamScannerでスキャン

[図5-1] いろいろな音階の階段のイメージ図



Sound Example

[図5-1] ④の自然的短音階は、地下から昇ってくるイメージですね。こういった音階が、世界各地に数え切れないほど種類があるのです。そして、それぞれ音階を鳴らしただけでも、個性的な響きがするのです。

「♪ドレミファソラシド（長音階）」と「♪ラシドレミファソラ（短音階）」——使っている音は同じですが、始まりの位置が違うだけですね。それもで、聴いてみると一聴瞭然！　単純に言ってしまえば、明るさと暗さ、元気と憂鬱……などのムードの違いがありありですね。これが、音階の不思議です。

①から④の音階でメロディーを作ってみました［譜例5-6］。**①はノーマル、②は童謡・唱歌風、③は沖縄民謡風、④は暗い歌謡曲風**をイメージしています。メロディーに使ってある音は、すべて音階内の音ばかりです。あとは、どのように並べても、どう進行させても、音階なりの響きとなるのです。

長音階は、個性がないのが個性といえますが、ファとシを抜いたペンタトニック（日本語では、四七抜き音階）やレとラを抜いた沖縄音階は、非常に強い個性を発揮しています。また、長音階と同じ音を使っているにもかかわらず、ラで始まりラで終わる短音階は不思議なほど哀愁感を発揮しますね。

[譜例5-6]

🔊 Sound Example

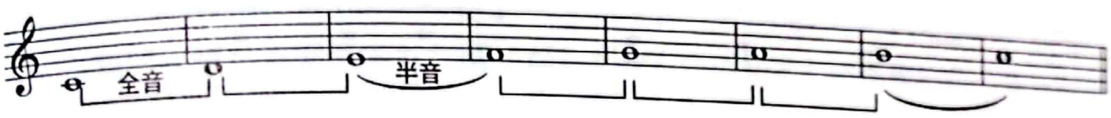
基本的な音階

コードからメロディーを作るために、おさえておくべき音階をご紹介します。

A：基本の4つ

ハ調長音階 (Cメジャー・スケール)

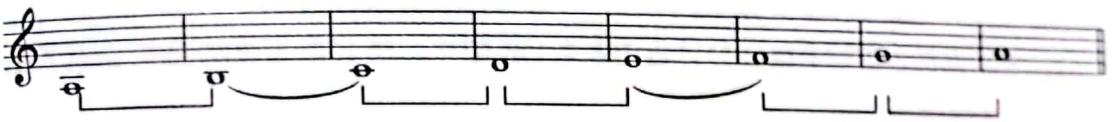
[譜例5-7]



🔊 Sound Example

イ調自然短音階 (Aナチュラル・マイナー・スケール)

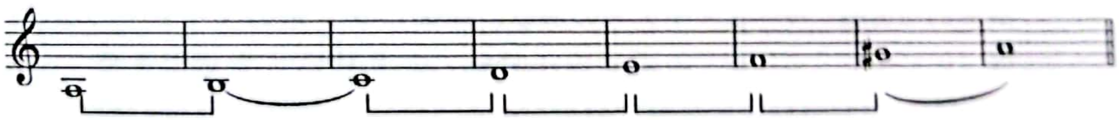
[譜例5-8]



🔊 Sound Example

イ調和声的短音階 (Aハーモニック・マイナー・スケール)

[譜例5-9]



🔊 Sound Example

CamScannerでスキャン

イ短調旋律的短音階 (Aメロディック・マイナー・スケール)

[譜例5-10]

Sound Example

なお、旋律的短音階が下行する場合は、自然的短音階で下行します（ファ、ソの♯なし）。これまで紹介したメロディーの大半がハ調長音階でしたね。短調のメロディーに関しては、自然的短音階と旋律的短音階がよく使われます。[譜例5-11] の上段が、自然的短音階、下段が旋律的短音階です。★印の音が、それぞれの特徴的な音ですね。コードは自然がEm、旋律がE7であることもチェックしましょう。

[譜例5-11]

Sound Example

著者はそれぞれの短調には下記イメージが合うと感じています。楽曲中で、自然と旋律を使い分けることもOKです。感じたままの音階を選択しましょう。

自然的短音階 ⇒ 和風のフォークソング、童謡・わらべ歌、大自然を感じるさみしいメロディー風

旋律的短音階 ⇒ ど マイナーの演歌、洋楽ロック系のマイナーソング風、哀愁たっぷりのバラード

CamScannerでスキャン

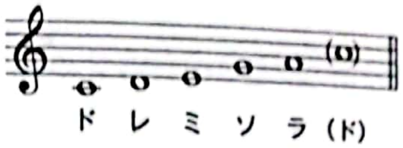
次からは、ポップスで使うと個性を発揮できるさまざまな音階を紹介します。Sound Exampleで各音階の雰囲気や応用法を学んでください。

B：5音音階

「♪ドレミファソラシ（ド）」は、7音で構成されていますね。世界には、5音で構成された音階もたくさんあり、民族的な香りや歴史的な響きを感じるものが多いのが特徴です。

ペンタトニック＝四七抜き音階

[譜例5-12]

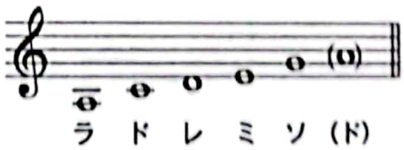


🔊 Sound Example

世界中で、時代を越えて使われている魔法の音階です。「全-全-短3度-全-短3度」という音程で各音が並んでいます。半音がない音階なので、窮屈な感じや抑圧された感じがしません。広々とした開放的なイメージがあり、あたたかく、自然を感じる音階です。ミュージシャン達は、略して「ペンタ」と呼んでいます。長音階の4度と7度を抜いた音階なので、四七抜き音階とも呼ばれます。

マイナー・ペンタトニック＝二六抜き短音階

[譜例5-13]



🔊 Sound Example

[譜例5-12] のペンタトニックをラ音から始めると、マイナー・ペンタトニックとなります。自然的短音階（ラシドレミファソラ）の2度と6度（シとファ）を抜いた音階なので、二六抜き短音階と呼ばれることもあ

CamScannerでスキャン

ります。

[譜例5-14]

Sound Example

沖縄音階

[譜例5-15]

Sound Example

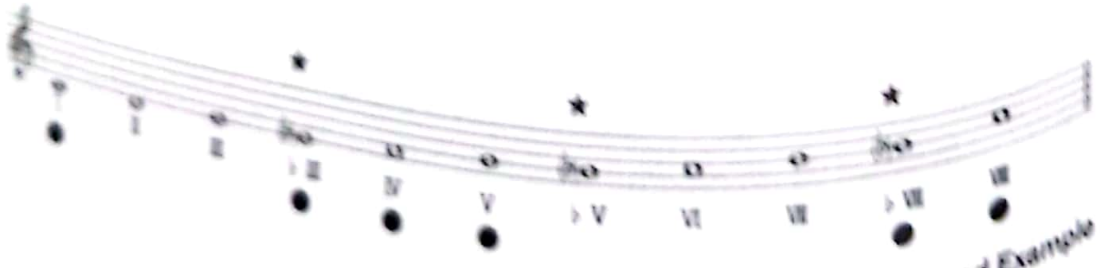
沖縄の音階。ミ～ファ、シ～ドとふたつの半音をもった音階で、この5音を使って演奏すれば、どの順番でどう弾いても、沖縄音楽の感じがするのが不思議です。

[譜例5-16]

Sound Example

ブルース音階

[譜例5-17]



Sound Example

ブルースでは、[譜例5-17] の**ブルーノート**という音がとても重要なのです。長音階の3度(Ⅲ) 5度(Ⅴ) 7度(Ⅶ) を半音下げた音がブルーノート（譜例の★）です。正確には、半音近く下げた音で、ピアノなどのキッチリとした半音階ではありません。多くの民俗音楽の音階（ピッチ）がそうであるように、黒人独特の微妙なピッチ感がブルースらしさをより明確にするのです。

実際のブルースのメロディーを聴くと、ミソシに関しては、すべてフラット（♭）しているわけではなく、ナチュラルとフラットを使い分けてフレーズに表情をつけています。また、**ブルース5音音階**というスケールもあり、ロックのソロなどでも多用されます（譜例の●の音）。

[譜例5-18] は、定番のブルース（コード）進行に乗せたブルース風メロディーです。打ち込みで表現するので、微妙なフィーリングはなかなか出せませんが、3度5度7度のフラットの使い方などは参考になると思います。

Jポップでも、ところどころにブルーノートを使った曲もあります。当然、英米のロックには、いっぱい登場します。慣れてくると、ブルーノートがパッとわかるようになるので、いろいろ聴いて学びたいですね。**Sound Example**では、リピートタイムに別の楽器でブルースのアドリブソロを弾いています。

[譜例5-18]

Sound Example

D：日本音階

日本古来より親しまれてきた和風の音階で、宮中の儀式などに使われる雅楽の音階と、庶民に歌われてきた民謡やわらべ歌に使われる**俗楽**の音階に大別されます。ここでは代表的な音階を紹介し、その雰囲気を味わっていただきたいと思います。

民謡音階

［譜例5-19］

Sound Example

民謡，わらべうたなどに多く用いられている5音音階。変化記号を使わずに書くと、レファソラド(レ) に当たります。民謡「八木節」に使われていますね。

［譜例5-20］八木節

Sound Example

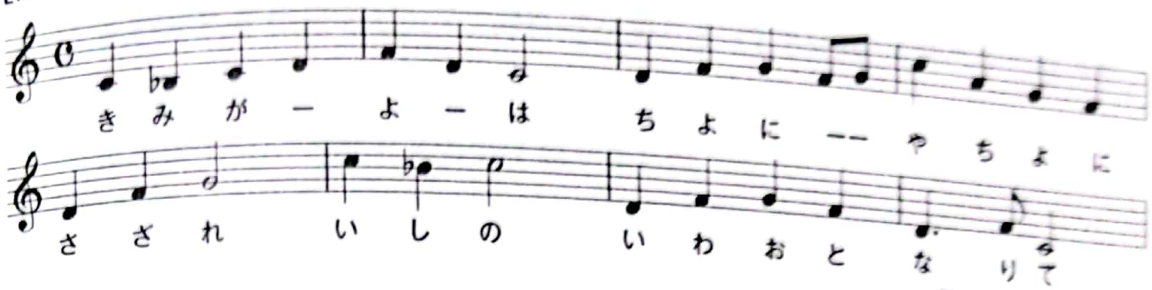
律音階

［譜例5-21］

Sound Example

雅楽や声明（仏典に節をつけた仏教音楽のひとつ）などで聴かれる音階です。通常、「♪レミソラシ(レ)」とレから始まる音階として説明されています。譜例はわかりやすいようにドから始めています。「君が代」は、この音階で書かれていることが知られています［譜例5-22］。

［譜例5-22］「君が代」



Sound Example

都節音階＝陰旋法

［譜例5-23］

Sound Example

箏の調弦や、三味線の旋律に多い「都節」と呼ばれる節回しに近いことから、「都節音階」とよばれています。童謡の「うさぎ」は、都節音階でできた曲です。最後の「跳ねる」の部分に、都節音階外のシのフラットが登場しますね。

[譜例5-24]「うさぎ」

Sound Example

日本風の音階を使ったメロディーをいくつか書いてみます［譜例5-25］。メロディーの世界観や雰囲気は、その音色という要素も非常に重要です。同じ日本風の旋律を、「ピアノ」vs「尺八や琴、三味線」で聴き比べれば、その差は歴然です。音色の重要性を感じます。

[譜例5-25]

Sound Example

[譜例5-25] ①は、都節音階です。D♭M7のワンコードでバックをつけています。3小節目に、シのフラットが使ってありますが、律音階からの影響です。②は民謡音階ですが、あえてマイナーのオシャレなコードがつけてあります。ポップなメロディーを作りながら、ほのかに日本調が薫るようなコンセプトです。

いくつか日本音階を紹介しましたが、驚くべきことに気がつきます。それは、**民謡音階とブルース5音音階が同じ音列**（ド ミ♭ ファ ソ シ♭）である

CamScannerでスキャン

という事実です！　日本とアメリカ、それぞれで生まれた音階が同じなのには不思議さを感じます。

D：教会旋法（チャーチ・モード）

教会旋法とは、グレゴリオ聖歌など、1600年頃までの中世ヨーロッパ音楽を支配した音階です。[表5-1] のように、「♪ドレミファソラシ」のそれぞれを基音とした7つの音階があります。時代の流れの中で長い間、使われなくなっていましたが、1960年代に、マイルス・デイヴィスらによってモード・ジャズとして蘇りました。

また、ヨーロッパ各地の民謡や民俗音楽として、教会旋法の調べや名残りを聴くことができます。各旋法の並び順など、どうやって覚えたらよいかわからないという方には、**「アドフリミエロ」**と呪文のように呟くことをお薦めします。ドレミの順に、アドフリミエロと覚えればよいのです。

[表5-1]

ア	アイオニアン	ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ	ド							Cメジャースケール
ド	ドリアン		レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ	ド	レ						
フ	フリジアン			ミ	ファ	ソ	ラ	シ	ド	レ	ミ					
リ	リディアン				ファ	ソ	ラ	シ	ド	レ	ミ	ファ				
ミ	ミクソリディアン					ソ	ラ	シ	ド	レ	ミ	ファ	ソ			
エ	エオリアン						ラ	シ	ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ		Aマイナースケール
ロ	ロクリアン							シ	ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ	

🔊 Sound Example

この中で、我々もオリジナルのメロディーとして使いやすく、個性的な楽曲作りが可能なものをいくつかピックアップして紹介いたします。

ドリアン

クラシックでの呼び名は**「ドリア旋法」**です。[表5-1] でおわかりのように、**レから始まる短調系の音階**を、始まりの音（D）を明示して**Dドリアン**と呼びます。

CamScannerでスキャン

[譜例5-26]

Sound Example

ここでは、始まりの音をA（ラ音）にしたAドリアンで解説します。Aドリアンは、イ調自然短音階（Aナチュラル・マイナー）の第6音がシャープ（♯）した形になっていますね。覚え方は、**各調の自然短音階！ その第6音を半音上げたスケール**が、その調のドリアン旋法となるのですね。スコットランドの片田舎や北欧のケルト音楽を感じさせるエスニックなメロディーが得意です。ビートルズの「エリナー・リグビー」に使われています。[譜例5-27] で、ドリアン・メロディーを紹介します。

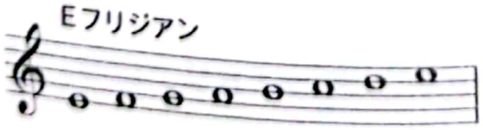
[譜例5-27]

Sound Example

フリジアン

クラシックでの呼び名は**「フリギア旋法」**です。[表5-1] でおわかりのように、**ミから始まる短調系の音階**を、始まりの音（E）を明示して、**Eフリジアン**と呼びます。

[譜例5-28]



Sound Example

CamScannerでスキャン

始まりの音をA（ラ音）にしたAフリジアンで解説します。Aフリジアンは、イ調自然短音階（Aナチュラル・マイナー）の第2音がフラットした形になっていますね［譜例5-29］。覚え方は、**各調の自然短音階**、**その第2音を半音下げたスケール**が、その調のフリジアン旋法となるわけですね。

［譜例5-29］

Sound Example

スケールを聴いただけで、感じられるスペインの雰囲気、ジプシーミュージックの世界観――哀愁たっぷりの響きですね。では、Eフリジアンで作った［譜例5-30］をご紹介しましょう。

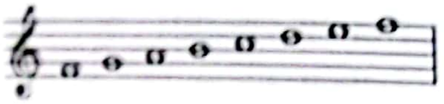
［譜例5-30］

Sound Example

リディアン

クラシックでの呼び名は「リディア旋法」です。141ページ［表5-1］でおわかりのように、**ファから始まる長調系の音階**を、始まりの音（F）を明示して、**Fリディアン**と呼びます。

［譜例5-31］



Sound Example

始まりの音をC（ド音）にしたCリディアンで解説します。Cリディアンは、ハ調長音階（Cメジャー）の第4音がシャープした形になっていますね［譜例5-32］。覚え方は、**各調の長音階！　その第4音を半音上げたスケール**が、その調のリディアン旋法となるのですね。

［譜例5-32］

Sound Example

エリック・サティ（1866–1925）が1888年に作曲した「ジムノペディ第1番」のサウンドは、今から130年以上も前に作られたのですが、まるでジャズのようなオシャレなサウンドです。オシャレさの秘密は、リディアンのメロディーにあります。［譜例5-33］では、同曲のコード進行を使い、Fリディアンのメロディーを作ってみました。

［譜例5-33］

Sound Example

リディアンの魅力、浮遊感や透明な感じがよく出ていますね。コード進行は、ハ長調でIV度→I度をくり返しています。そこに乗せたメロディー

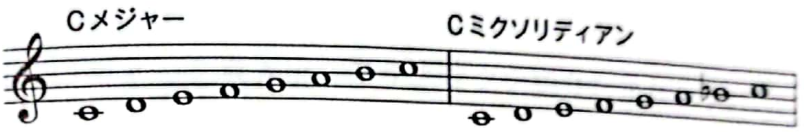
がFのリディアンです。

ミクソリディアン

クラシックでの呼び名は「**ミクソリディア旋法**」です。141ページ［表5-1］でおわかりのように、**ソから始まる長調系の音階**を、始まりの音（G）を明示して、**Gミクソリディアン**と呼びます。

始まりの音をC（ド音）にしたCミクソリディアンで解説します。Cミクソリディアンは、ハ調長音階（Cメジャー）の第7音がフラットした形になっていますね［譜例5-34］。覚え方は、**各調の長音階！　その第7音を半音下げたスケール**が、その調のミクソリディアン旋法となるのですね。

［譜例5-34］



Sound Example

著者は、ミクソリディアンを、愛情を込めて「ビートルズ音階」と呼んでいます。ビートルズの中期のミステリアスでマジカルなメロディーの数々に、ミクソリディアンやそれからイメージされたコード進行が多用されているのです。ビートルズの「ストロベリー・フィールズ・フォーエバー」のAメロディー、そのコード進行。「ノルウェーの森」のAメロディー部分。「ヘイ・ジュード」の最後の大コーラスの部分。そのメロディーとコード進行など、いかにもビートルズっぽい作品には、ちゃんとビートルズ音階＝ミクソリディアンが使われているのです。

そこで、ビートルズ愛でメロディーを作ってみました［譜例5-35］。上段下段、ともにCミクソリディアンで、コード進行も特徴的な進行を選んであります。もし、ビートルズ風に聴こえましたら……それは、ミクソリディアン旋法のおかげです！　みなさんも、ぜひチャレンジしてみてくださいね。

CamScannerでスキャン

[譜例5-35]

Sound Example

以上、ポップスやロックで使いやすい音階を紹介しました。理論的なことやコード進行などの詳細はとりあえず横に置いて、「メロディー重視＝鼻歌精神」でいろいろなメロディーを作ってみましょう。慣れないうちは、ギターや鍵盤などでスケールの音を弾きながら確認するとよいですね。

CamScannerでスキャン

03

コード進行はメロディーの天才ペインター

コード進行の中に隠れているメロディーを探そう！

CやG7などのコード単体は、それぞれがパレットに並んだ絵の具。そこからさまざまなメロディーがほとばしります。そして音階は、色えんぴつやクレヨン、マーカーでしたね。すらすらメロディーを描いていけます。そして、今度は、**コード進行**です。コード進行は、ただコードを並べただけのものではなく、その流れ自体が、美しい音楽を描き出す天才画家（ペインター）なのです。早速、コード進行からメロディーを導き出すテクニックを紹介しましょう。

コード進行からメロディーを書いてみる

ここからは、シンガー・ソングライターの気分になってコード進行からメロディーを考えてみましょう。流れは以下のとおりです。

①コード進行を決める → ②何度もコード進行を弾いて（聴いて）みる
→ ③ひらめいたメロディーを鼻歌で口ずさんでみる、あるいは楽譜、
コードの情報（ルート音、構成音など）からメロディーを考える
→ ④楽譜におこすかレコーダーに記録 → 完成！　です。

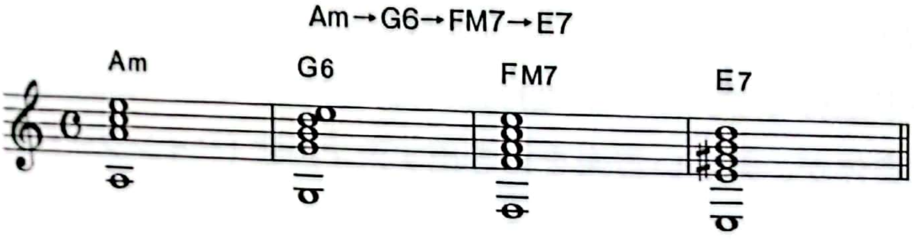
では、コード進行からメロディーを考える際に、非常に有効な**「カウンター・ライン作曲法」**を紹介します。これは、非常にテクニカルかつ簡単な作曲法です。多少の理論がわかれば、誰にもできます。それだけに、オリジナリティーを出すことは難しいと思います。同じような曲になりやすいからです。ですから、あくまでも自分らしいメロディーを作るためのヒント！　きっかけ、概案作りと考えてくださいね。

CamScannerでスキャン

A：カウンター・ライン作曲法

本書で言う「カウンター・ライン」とは、コード進行を構成する各コードの重要な音をつないだ一本のラインを指します。普通は、メロディーが先にあって、その背景となるサブ・メロディー（裏メロ）やハーモニーやストリングスといったバッキングのラインのことを、カウンター・ラインと呼んでいます。しかし、本書では、そのカウンター・ラインを応用して、メインのメロディーを作ろうというコンセプトなのです。では、具体的なコード進行を挙げて解説します。

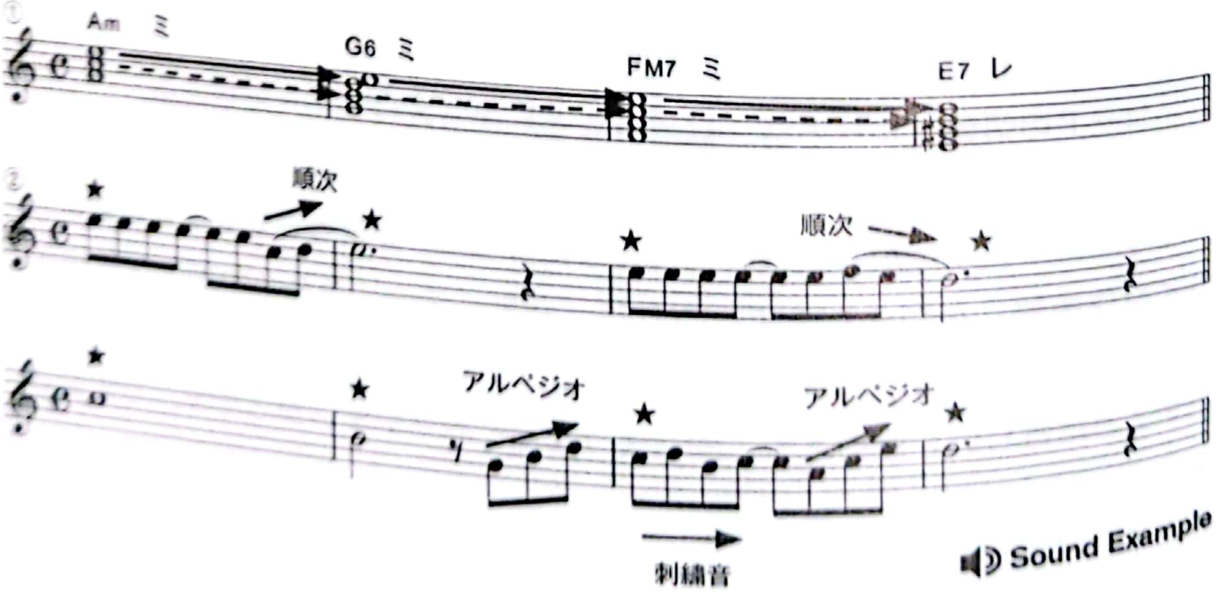
[譜例5-36]



Sound Example

[譜例5-36] は、俗に、**スパニッシュ進行**と呼ばれているAmから2度ずつベースが下がる進行です。カウンター・ラインを考えるには、各コードの構成音をつないでいきます。

[譜例5-37]



Sound Example

[譜例5-37] ①にふたつのカウンター・ラインの例を示しました（ミ→ミ→ミ→レ〈実線〉、ド→シ→ド→シ〈破線〉）。どちらもコードの構成音をつないだものですね。まずは、このカウンター・ラインからどのように導くのかを、実例で紹介します。基本的な考え方は、カウンター・ラインをヒントに応用して、リズムを細かくしたり、経過音やアルペジオを挟んだりして、新たなメロディーを作る！ というものです。

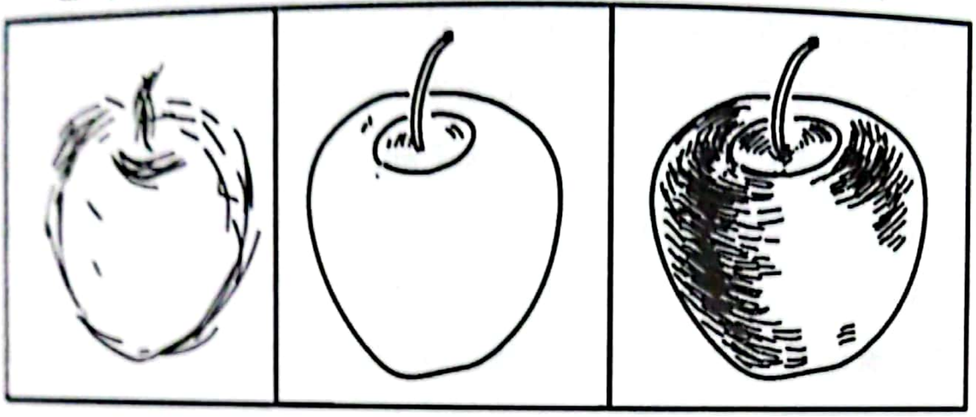
② ★印をつけた音を見れば、カウンター・ラインと同じことがわかりますね。本来、全音符だったカウンター・ラインを8分音符にしたり、次のコードに入る前に、順次進行でピックアップのメロディーを挟んだりしています。さらに、よく見る（聴く）と、4小節の大きな動きであるカウンター・ラインを、2小節ずつのモチーフに分けてくり返していることがわかりますね。

③ やはり★印は、カウンター・ラインを示しています。今度は、新たなコードに入る前に、アルペジオ型メロディーを挟んで動きをつけていますね。お気づきのように、**カウンター・ラインのメロディーは、順次進行的な平坦なものが多いので、跳躍進行を組み込むなどして、動きを付けること**が重要です。また、カウンター・ラインのメロディーは基本的に「コードの構成音＝和声音」です。ですので、3小節目の刺繍音（ししゅうおん）のような**非和声音（ノンコードトーン）のテクニックを盛込むなど、響きの豊かさを考えることも重要**です。

さて、譜例の②は2小節のモチーフをくり返すような変化形でしたね。今回の③では、前半は大きな音価（音の長さ）でゆったりとしたメロディーにし、後半は音価の短い、8分音符形のメロディーにし、しかも刺繍音やアルペジオを盛込んで、リズミカルにしています。前半後半の対比で、飽きないようにさせるテクニックです。いかがでしょうか？ カウンター・ラインというラフの下描きから、キチンとした完成図を描くようなイメージですね。

CamScannerでスキャン

[図5-2]



案外、簡単だな！　これで大丈夫か？　とお考えのみなさんに、アメリカンポップスの代表曲として世界中で大ヒットしたポール・アンカのデビュー曲「ダイアナ」を紹介します。これは、ほぼほぼカウンター・ラインのメロディーでできている大名曲なのです。

B：カウンター・ライン作曲法の注意点

さて、メロディーを作るための大もととなる「カウンター・ライン」！　それを考えるための簡単な注意ポイントがあるので、ここで紹介します。

Point1．基本的に近い音に進行する

コード進行からカウンター・ラインを探す際、まずは、コードからコードの**一番近い構成音に進行するライン**を考えます。同じ音があればその音へ、2度上下の音があればどちらかへ……など、音高的に近い音に進行することで、滑らかで美しいラインとなります。もちろんそれだけでは、平坦で同じようなメロディーしかできませんから、「**A**」で紹介したように、さまざまな小技を使って起伏をつけていきます。[図5-2]のイラストのように、たとえ白玉音符とはいえ、**カウンター・ラインは、メロディーの大筋**となるのですから大切に考えたいですね。

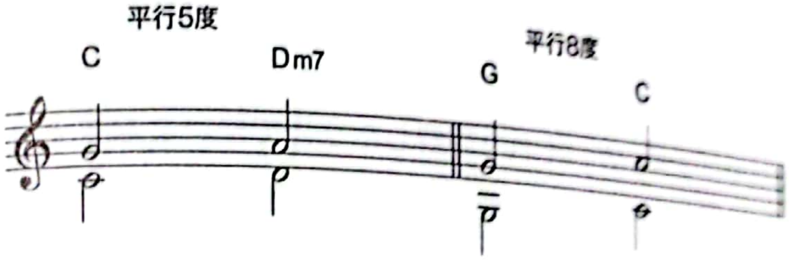
Point2．ルート音をつなぐラインは避ける

ルート音をなぞるように、カウンター・ラインを作るのは避けましょ

う。メロディーとコードの流れの美しさがうまく表現できないからです。
クラシック和声で言えば、**平行8度**といって禁則になっています。しかし、ロックのように意図的にルートとメロディーを平行進行させるのも、もちろんありです。自分の耳で判断してカッコよければOKですね。

また、クラシック和声では**平行5度**も禁則となっていますが、これもロックやポップス、ワールドミュージックなどでは、まったく問題ありません。つまり、音楽の理論は一般論の集大成ですから、みなさんの個性や独自性、オリジナリティー、音楽的な冒険や実験精神の範疇まで網羅し、影響を与えているものではありません。しかし、理論は、何百年もかけて先達が残してくれた音の道標なのです。大切にしたいものです。

[譜例5-38]



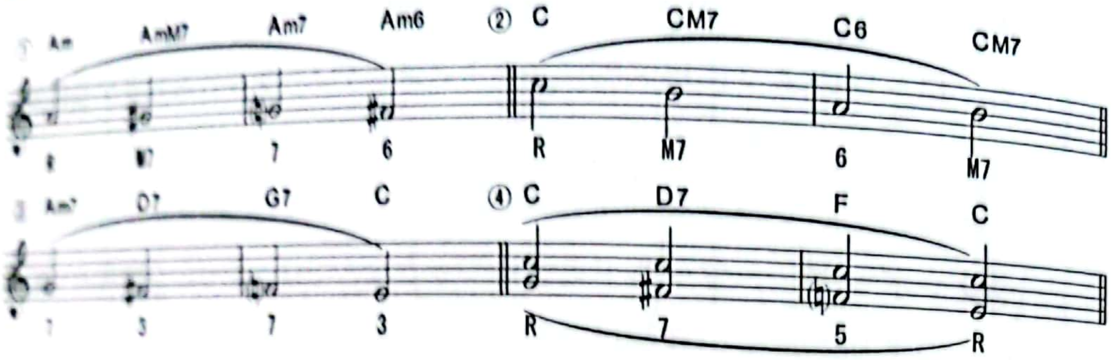
Sound Example

Point3．コード進行の特徴音をラインに生かす

コードの重要な音をつなげたラインをメロディーに生かすことが多々あります。コード進行を目にしたとき、あるいは、耳にしたときに、そういった重要なラインに目や耳がすっと反応するようになれば、メロディー創作の能力は格段に高まります。

いくつか例を示しましょう。その代表例は、クリシェの半音進行のライン（①）です。あるいは、ツーファイブ／ドミナント・モーション（③）などと呼ばれる進行のラインです。

[譜例5-39]



Sound Example

① マイナーのクリシェと呼ばれる定番の半音進行です。このラから半音で下がっていくカウンター・ラインは、あまりに印象的なので、安易に使ってしまうと「ああ！　あれね！」的に思われてしまう危険性もはらんでいます。一般的には、クリシェの半音進行のような……あまりに特徴的なラインは、メロディーとしては使わない方がよいと言われています。が、それを理解したうえで使いこなすと、印象的なメロディーが生まれる可能性があります。

② メジャーの代表的なクリシェのラインですね。ポップスやフォークソング風の楽曲のイントロなどでも、よく耳にします。このラインをメロディーに応用することで、やはり、印象的で爽やかなメロディーを作ることができます。注意点は①と同じですね。

③ このラインは、理論的に言えば、Am7→D7というツーファイブ進行からG7→Cというドミナント・モーションが連結したものです。セブンス（7）からサード（3）、あるいはその逆の進行（3→7）が、とっても耳に心地よいラインとなります。たとえば、世界的にヒットしたシカゴ「サタデイ・イン・ザ・パーク」のイントロがこのコード進行で、ブラスのメロディーが、ソから下がるカウンター・ラインとなっています。

④ ポール・マッカートニーが大好きな進行で、4章02では著者の作った

メロディー（吾輩は猫である）を解説していますが、まさに、このカウンター・ラインを応用しています。ここでは、2種類のカウンター・ラインを紹介しています。上のドを連打するラインは、**ペダルポイント**と呼ばれる（コードが変わっても同じ音を鳴らし続ける）手法です。また、下のラインは、半音で下行するとても印象的なラインです。両者を2声のハーモニーで活用することもできます。

同じコード内でのカウンター・ラインの変更

応用法となりますが、**同じコードでカウンター・ラインの路線変更**をしてもOKです。ある意味、カウンター・ラインにアルペジオ型の進行を取り入れるような感覚ですね。また、その際、後述する非和声音のテクニック（7章01）を使うなど細かな変更を加えることも可能です。

[譜例5-40]

Sound Example

［譜例5-40］は、［譜例5-39］の③の路線変更と非和声音のテクニックを使った応用例です。下の音符が元のカウンター・ライン、上の音符が新たなラインです。最初の2音は同じですが、D7で3度から7度へ路線変更を行いましたね。さらに、G7-Cの部分で、シ→ラ→ソと経過音のテクニック（7章01）を使いました。ここまでくると、もうほぼメロディーですね。

編曲の考え方になりますが、路線変更したものがメインのメロディーとなり、元の大きなカウンター・ラインを、ストリングスの裏メロディーとかコーラスのハモリのラインにすることも可能です。

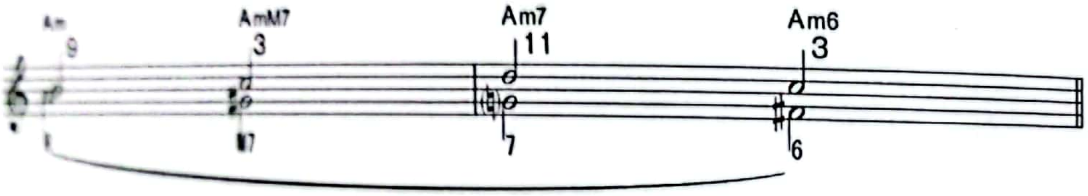
C：（上級）テンションをカウンター・ラインに生かす

元のコード進行がトライアド（三和音）を中心にしたシンプルな流れで

CamScannerでスキャン

あっても、各コードのテンション音（7章01）を応用したカウンター・ラインにすることで、オシャレなサウンドを作ることが可能です。具体例を紹介します。

［譜例5-41］



Sound Example

［譜例5-41］は、［譜例5-39］①のコード進行にテンションのテクニックを使った応用例です。下の音符が元のカウンター・ライン、上の音符が新たなラインです。

上声部は、いきなりAmのナインス（9th）にあたるシの音から始まりました。コード的には、Am(add9）の響きとなります。また、Am7の部分もイレブンス(11th）というオシャレな音にしています。クリシェの定番のカウンター・ラインを外すことで、とても新鮮でオシャレな流れになりましたね。

作曲は、オシャレがいい！　カッコいい方がいい！　ばかりではありません。時には、シンプルがベストですし、素朴でわかりやすい方が、人気が高いこともあります。自分の中でキチンとしたコンセプトやイメージを持って、カウンター・ラインやメロディーを作りたいものです。うまく設定すればカウンター・ライン作曲法はとても印象的なメロディーを生み出すテクニックとなるのですが、あたり前な没個性のメロディーにならないような注意も必要である！　ということを忘れないようにしましょう。

CamScannerでスキャン

D：カウンター・ライン作曲法の実例

ここで、実際にカウンター・ラインからメロディーに発展させる実例と、そのアイデアや注意点のまとめを紹介します。［譜例5-42］は、8小節の「レット・イット・ビー」風カウンター・ラインのメロディーです。

上の8小節は、2分音符のカウンター・ラインそのままですね。下の8小節は、それにさまざまな味を付け、メロディーに仕上げました。前半がAメロディー、後半が音域を上げたサビのイメージですね。★印を見れば、カウンター・ラインをなぞっていることが明白です。

［譜例5-42］

Sound Example

※1　1小節目は、同音連打で始まりますが、※1でいったん、非和声音に上がり、すぐ和声音に戻る刺繍音（7章01）のテクニックで味をつけました。

※2　2小節目も、同音連打で1小節目のくり返しになっています。※2から音階的に、次の小節のド音の2度上まで上行します。

※3　3、4小節目は新たなモチーフですね。1、2小節目と対比させて下行を強調しています。※3から2拍ずつのパターンとなっています。ドから3度上がって、順次進行で4度下がります。3度上がって4度下がる、のくり返しです。

CamScannerでスキャン

※4 5小節目からサビ的なメロディーです。リズムに変化をつけてサビらしくしました。※4も**刺繍音**ですね。ここから、ドレミファソ……と音高を上げていきます。盛り上がりを意識しています。

※5 そして、最高音のソは、Fコードの非和声音です。Fのナインス（9th）の音ですが、それから和声音のファ音に落ち着きます。この手法を、倚音と呼んでいます（7章01）。とても重要なテクニックです。その直後、**8分休符**が入っていますね。これにはふたつの意味があります。ひとつは、**ブレス（V）です。息継ぎ**ですね。ちょうどこのあたりで歌い手さんが、苦しくなる部分です。そして、もうひとつは、**余韻**です。最高音に達し、ふっと音を止めて、そのメロディーの余韻を味わう部分です。

※6 ここまで順次進行をメインにメロディーを組み立ててきましたから、ここで最後にニュアンスを変えて、アルペジオ型のメロディーにしました。スラー（‿）を付けた部分が、アルペジオです。ここでひとつ仕掛けを考えています。「ミソドミ（1オクターブ）→ソシレ（5度）→ラド（3度）」とだんだんアルペジオの幅を狭めています。いわば、クールダウンしながら終わらせたのです。うまいシンガーさんなら、この意図を汲んで、たとえば音量をデクレッシェンドするとか、リズムのノリを次第にゆっくりとさせるとか、この3つのアルペジオでいろいろな表現を聴かせてくれるはずです。

D：まとめ

カウンター・ライン作曲法の簡単なまとめをしておきます。

- コード進行から、メロディーの基礎となるカウンター・ラインを探します。
- カウンター・ラインとは、コードから構成音のひとつを選び、つなげてできるライン。

CamScannerでスキャン

●ひとつのコード進行の中には、何本ものカウンター・ラインが存在する。
●コードのテンション音もラインとして選べる。
●コード進行の途中でカウンター・ラインの流れを変える（別のラインに乗り換える）ことも自由。
●多少不自然なカウンター・ラインもメロディーを仕上げる際に修正できるので、トライする価値がある。
●カンターラインが決まったら、それをもとにリズムを変えたり、アルペジオを加えたりと変化させて、望むメロディーになるように仕上げる。
●最終形のサウンドや音楽ジャンル（ロック、クラシック、エスニック、EDM……）を意識してまとめる。
●メロディーを彩るさまざまなテクニック、たとえば非和声音のテクニックやピックアップ、アウフタクト、シンコペーション……など、さまざまなノウハウでさらにメロディーに磨きをかける。
●歌詞がある場合、歌詞を生かすことが最優先！　言葉のアクセントやイントネーションに気を配る！
●歌い手への配慮も重要。ブレス（息継ぎ）や発音しづらくないか？　そもそも音域が歌手に合っているか？　などをチェック。
●思い通りのメロディーにならない！　と行きづまったら、最初のカウンター・ラインに戻る勇気も必要！
●鼻歌で思いついたメロディーもコード付けをする際に、カウンター・ラインの知識が大きく役立つことがある！

本当に役立つカウンター・ライン作曲法ですが、便利なだけに頼りすぎず、感性重視！　鼻歌重視でいきましょう。あくまでも、大切なのはみなさんのオリジナリティーです。

おいしいコード進行

ここでおいしいコード進行と題して、作曲にバッチリ使えるコード進行を40タイプほど紹介いたします。使えるヒット進行を集めました。

CamScannerでスキャン

A：メジャー系ヒット進行

各コード進行には、お薦めのカウンター・ラインを紹介しています。コードを鳴らしながら、歌ってみてください。オリジナルのメロディーがひらめくかもしれませんね。

C-Am-F-G7 = C-Am-Dm7-G7

Sound Example

多くのヒット曲で使われている循環コード。

お薦めカウンター・ライン：ソララシ、ドドドレ(シ)、ドシ(*) ラソなど

※ (*) シはAmのナインス（9th）の音

C-Em-F-G7

Sound Example

やさしいサウンドの進行。

お薦めカウンター・ライン：ソソラシ(ソ)、ドシラソ、ミレ(*) ドレなど

(*) レはEmのセブンス（7th）の音

C-A7-Dm7-G7

Sound Example

A7が、二長調（Dメジャー）を感じさせて、一瞬明るいイメージ。しかし、直後のDm7で哀愁のある響き。

お薦めカウンター・ライン：ミミファソ、ソソラソ、ドド# レレなど

Em7-A7-Dm7-G7

Sound Example

前半は二長調のイメージ、後半はハ長調に転調するイメージ。

お薦めカウンター・ライン：レド# ドシ、ミミファソ(ファ)、シララソなど

C-D7-F-C

Sound Example

ビートルズ的なポップスコード。

お薦めカウンター・ライン：ドドドド、ソファ# ファミ、ソララソ、ラ(*) ララソなど

(*) ラはCのシックス（6th）の音

CamScannerでスキャン

C - E♭dim - Dm7 - C

Sound Example

「C-D7-F-C」のD7を代理コードのE♭dimに変えたもの。

お薦めカウンター・ライン：ドドドド、ソソ♭ファミ、ドララソ、ソララソなど

C - E7 - Am7 - C7

Sound Example

この後、サブドミナントのFコードに進行。E7-Am7がイ短調（Aマイナー）に部分転調しているイメージで哀愁を感じる。

お薦めカウンター・ライン：ソソ#ラシ♭、ドシラソ（ベース進行としても使える）、ミレドシ♭など

CM7 - Dm7 - Em7 - FM7

Sound Example

ドレミファと音階（スケール）に添ってベースが2度で上行するパターン。

お薦めカウンター・ライン：シラソラ、ソソ(*)ソラ、シドレミ、ソファミミなど

(*) ソはDm7のイレブンス（11th）の音

C - C7 - F - Fm

Sound Example

バラードやロックで多用されるパターン。

お薦めカウンター・ライン：ドシ♭ララ♭、ドドドド、ミレ(*)ドド

(*) レはC7のナインス（9th）の音

C - G - Am - F

Sound Example

ダイアトニック・スケール・コードを組み合わせたシンプルな進行。「レット・イット・ビー」もこの進行を応用。

お薦めカウンター・ライン：ドシドド、ソソララ、ミレドラ、ドレミファなど

CamScannerでスキャン

B：マイナー系ヒット進行

Am - Dm - Am - E7

Sound Example

Ⅰ（トニック）、Ⅳ（サブドミナント）、V7（ドミナントセブンス）を組み合わせたマイナーの基本進行。マイナー演歌などで活躍。

お薦めカウンター・ライン：ドレドシ、ラララソ#、ミファラソ#、ミレドシなど

Am - F - Dm7 - E7

Sound Example

マイナーの循環コード。Am-Dm7-Bm7(♭5)-E7も可能。

お薦めカウンター・ライン：ドドレミ、ドドラソ#、ミファファミ、ミラドレなど

Am - C - Dm - E7

Sound Example

マイナーの循環コード。Am-C-Bm7(♭5)-B7とすると、ベースの半音進行（ド-シ-シ♭）が印象的。

お薦めカウンター・ライン：ドドレミ、ドドラソ#、ミファファミ、ミラドレなど

Am - G - F - E7

Sound Example

スパニッシュ進行と呼ばれる情熱的な進行。ベースがラソファミと下行。

お薦めカウンター・ライン：ドレドシ、ドシラソ#、ミミミミ(*)、ラシドレなど

(*) Am-G6-FM7-E7にした場合

Am - B7 - E7 - Am

Sound Example

B7がとても印象的。構成音をつないだミレ#レドというカウンター・ラインが非常に美しい。

お薦めカウンター・ライン：ミレ#レド、ドシシラ、ラファ#ソ#ミ、ミファ#ソ#ラなど

CamScannerでスキャン

Am - C - D - F

🔊 Sound Example

60年代の大ヒット曲「朝日の当たる家」（アニマルズ）でも使われた、ロック・フィーリングあふれる進行。

お薦めカウンター・ライン：ミソラド、ミミレド、ドドドド(*)、ラソファ♯ファなど

(*) Am-C-D7-Fにした場合

C：サビ、Bメロ系ヒット進行

Dm7 - G7 - C - Am

🔊 Sound Example

逆循環と呼ばれる進行。C-Am-Dm7-G7を後半からスタート。ジャズにも多用される進行。

お薦めカウンター・ライン：ファファファミミ、ドシドミなど

F - GonF - Em7 - Am7

🔊 Sound Example

サビでとてもよく使われる進行。FからGonFというベースの動き（ペダルポイント）が印象的。Em7をE7とすると哀愁感が高まる。

お薦めカウンター・ライン：ドシシラ、ドレレミ、ファソシドなど

F - Fm - C - Am7

🔊 Sound Example

Fm（サブドミナント・マイナー）が超印象的。代理コードを使ったF-A♭-C-A7も多用される

お薦めカウンター・ライン：ドドドド、ララ♭ソミ、ファラ♭ドミなど

F - F♯m7（♭5） - ConG - E7onG♯

🔊 Sound Example

Fから半音上行するベースの進行が盛り上がり感を演出。この後、Amから始まるサビに突入するイメージ。

お薦めカウンター・ライン：ラドドレ、ドラソミなど

CamScannerでスキャン

D：個性派のヒット進行

次からは、ロックやポップスでよく耳にするおいしいコード進行です。

E7 - A7 - D7 - G7

🔊 Sound Example

ベースが4度上行で進行するドミナント・モーションをつなげたパターン。BST（ブラッド・スウェット&ティアーズ）の「スピニング・ホイール」は有名。

お薦めカウンター・ライン：レド#ドシ、ソ#ソファ#ファなど

なおJazzやロック風にするために、「E7-A7-D7(9)-G7(13)＜ミミミミ＞」「E7(#9)-A7(13)-D7(#9)-G7(13) ＜ソファ#ファミ＞」などテンションを加えると、グッとそれらしくなる。

C - B♭- A♭- G7

🔊 Sound Example

ロック・フィーリングあふれるコード進行。Cメジャーでいえば、♭III(E♭)、♭VI（A♭)、♭VII（B♭）などのCメジャー・スケール上にないコードを使うのがポイント。たとえば、C-E♭-F-G7、C-F-B♭-G7、C-G-A♭-B♭など。

お薦めカウンター・ライン：ソファミ♭レ、ミレドレ（シ)、ドレミ♭ファ
など

Am7 - D7 - Bm7 - E7

🔊 Sound Example

ツーファイブを連結したコード進行。Bm7をBm7（♭5）にしてもカッコいいコード進行。

お薦めカウンター・ライン：ドドレミ、ソファ#ファ#ミ、ラララソ#
など

Am - C7 - F - E7

🔊 Sound Example

スタンダード・ナンバー「サニー」に使われている都会的なイメージの進行。

お薦めカウンター・ライン：ドシ♭ラソ#、ドドドレ、ラソラソ#など

CamScannerでスキャン

C - CM7 - C6 - CM7

Sound Example

クリシェと呼ばれる美しい進行。同じコードが続く中、構成音が2度（全音or半音）で変化していく。

メジャーのクリシェには、Cadd9-C-CM7-C、C-Caug-C6-Caugなど、さまざまなパターンがある。

お薦めカウンター・ライン：ドシラシ、ソミドミ、ミミミミなど

Am - AmM7 - Am7 - Am6

Sound Example

マイナー・クリシェの代表例。バラードで多用される美しい進行。Am-AmonG#-AmonG-AmonF#のように半音進行部分をベースに持ってくることも多い。

お薦めカウンター・ライン：ラソ#ソファ#、ドミソラ

C - DmonC - GonC - DmonC

Sound Example

ペダル・ポイントの進行。コード進行の連結の中で同じ音を続けること。例では、ベースのC音の連続（ペダル・ポイント）が印象的。C-GonC-FonC-Cもよく耳にする進行。

お薦めカウンター・ライン：ドレシド、ミラソファ、ドラシド、ドドシラなど

FM7onG - Em7onG - Dm7onG - Em7onG

Sound Example

ベースでG音を連続したペダル・ポイントの進行。

お薦めカウンター・ライン：ドレドシ、ミレドシ、ラソラシなど

C - GonB - Am7 - Am7onG - F - ConE - Dm7 - G7

Sound Example

ベースが、ドシラソファミレと音階的に下行。ポップスやバラードで頻繁に耳にするタイプ。

C - E7onB - Am7 - C7onG - F - ConE - D7 - G7

Sound Example

フレンチポップスの「オーシャンゼリゼ」などでも聴かれるポップな進行。

CamScannerでスキャン

E：名前の付いた進行

ブルース進行

C7-F7-C7-C7-F7-F7-C7-C7-G7-F7-C7-G7 🔊Sound Example

12小節で構成されるブルース進行の基本パターン。

4度（上行）進行

Am-Dm7-G7-C-F-Bm7（♭5）-E7-Am 🔊Sound Example

スタンダード曲「枯葉」など多くのヒット曲に使われている4度（上行）進行。ベース（ルート）がラレソドファシミラと4度で上行しているのが特徴。

5度（上行）進行

C-G-D-A-E…… 🔊Sound Example

60年代のロック・ミュージシャン達が使い始めた個性的な進行。ベース（ルート）がドソレラミと5度で上行しているのが特徴。

2度進行

① **C-F、C-G、Dm7-G7、C-A♭、C-B♭、C-Gm7、C-Am7、C-F♯m7、F-G**

② **Am7-D7、Am-Bm7、Am-Bm7onA、Am-Bm7（♭5）、Am-Gm7、E7-Am……**

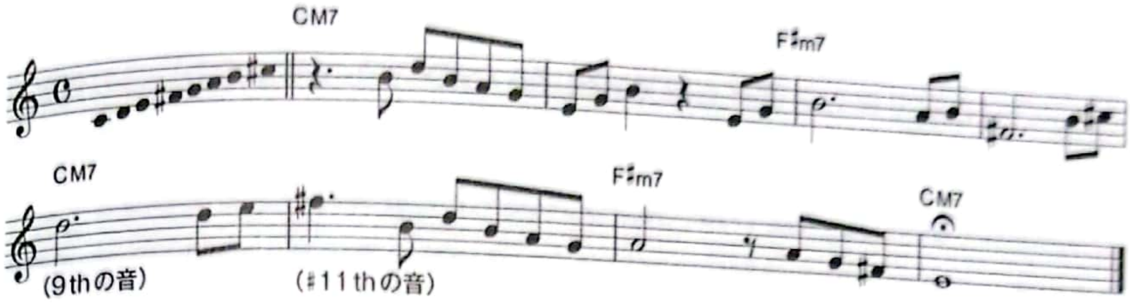
🔊Sound Example

上記のコード進行群は、何回くり返しても飽きのこない進行ばかりです。ある意味、どんなコードをつなげても世界観を作ることができるのが、コードのおもしろさと言ってもよいでしょう。

筆者は、**C-F♯m7**という不思議な進行が好きです。これでメロディーを鼻歌してみました。不思議な音階のような、転調をしているような……まさに、コード進行から刺激を受けて生まれたメロディーです［譜例5-43］。

CamScannerでスキャン

[譜例5-43]



Sound Example

●カノン進行

C-G-Am-Em-F-C-F-G

Sound Example

パッヘルベルのカノンとして知られるクラシックの名曲のコード進行。この進行（およびそのバリエーション）を使った名曲の多いこと！

例：「翼を下さい」（赤い鳥）、「クリスマス・イブ」（山下達郎）、「守ってあげたい」（松任谷由実）、「さくら」（森山直太朗）、「負けないで」（ZARD）、「真夏の果実」（サザンオールスターズ）、「空も飛べるはず」（スピッツ）、「桜坂」（福山雅治）、「さくらんぼ」（大塚愛）、「壊れかけのRadio」（徳永英明）、「言えないよ」（郷ひろみ）、「ハナミズキ」（一青窈）、「大阪で生まれた女」（BORO）「Tomorrow」（岡本真夜）……などなど

F：終止形（カデンツ）のコード進行

最後は、メロディーの締めとなる終止形（カデンツ）に使われるコード進行です。これは、3章の「つながるモチーフ、終止するモチーフ」にも関連していますので、あわせてお読みください。

●正格終止

①G7-C　②G-C　③G7sus4-G7-C　④Dm7onG-C

Sound Example

曲の終わりに使う終止形のバリエーションです。①は、もっとも安定した終わり方です。G7の持つファとシという不安定な三全音(*)がCの持つミとドという6度の安定した響きに落ち着くことで得られる終止感で

CamScannerでスキャン

す。しかし、落ち着きすぎてポップスやロックには合わないという感覚があります。そこで、②のようにセブンス（7th）をはずすことも多いです。③はかなり味のある終止形で、大げさな感じもします。G7sus4の代わりに、ConGを使うこともあります。④は洋楽的な終止形です。似た響きのするFonGは、**キャロル・キング・コード**と呼ばれることもあります。

(*) トライトーン＝全部3つ分の音程

●半終止

①〜G7　②〜G　③〜G7sus4-G7　④〜Dm7onG

Sound Example

つながるモチーフで解説した、**次を期待する（終わりきれない）終止形**です。クラシックでは、半終止の場合、終止感が強すぎるG7は使わず、Gを使うとされていますが、ポップスでは、サウンドやメロディーに合うのなら、上記のどれでもOKです。

●変格（アーメン）終止

①F-C　②F-Fm-C　③Fm-C　④F-A♭-C　⑤F-B♭9-C

Sound Example

サブドミナント（IV度）からいきなりトニック（I度）に入って終わるのが変格終止で、別名「アーメン終止」と呼ばれています（①）。②は、そのバリエーションで、サブドミナント・マイナーを経由します。実に、味のある終わり方です。③は、サブドミ・マイナーからトニックに落ち着きますが、哀愁感がたまりません。④と⑤は、②のバリエーションで、Fmの代理コードであるA♭、B♭9を経由して終わります。実は、ビートルズの「ハロー・グッドバイ」のサビの終わりは、④と⑤を合体する終止形となっています。まさか、あのポップな楽曲のサビ・終わりにアーメン終止のバリエーションが使われているとは！　しかも、本書をここまでお読みいただいた方は、ベースが音階でドシラソファと下行していることもお気づきですね。

参考：C-ConB-Am-AmonG-F-A♭-C-ConB-Am-AmonG-F-B♭9-C

Sound Example

●偽終止

① (C-Am-F) -G7-Am　② (C-Am-F) -G7-A

③ (C-Am-F) -G7-Cm　④ (Am-Dm) -E7-A

Sound Example

聴き手の想像力を逆手に取った終止形です。①のように、ハ長調でG7とくれば……100パーセント、Cメジャーで終わるでしょう！　という予想や期待に反して、偽(にせ)の終止和音（この場合、Am）で聴き手を裏切ります。Amは、**平行短調の主和音**ですね。偽終止といえば、この手法が一番有名です。②では、さらに、偽終止のAmさえ裏切って、Amの平行調のAメジャーに落ち着きます。③は、最後でいきなり同主調への転調をして、Cmで終わりです。驚きすぎて、失笑が漏れる可能性もあります（要注意）。④は、イ短調の曲における偽終止で、Aメジャーで終わっていますね。クラシックでは、**「ピカルディの三度」**と呼んでいます。

終止形にこんなにたくさんの技法があるということは、作曲家が最後の最後まで、気を抜くことなく音作りをすることの現れのような気がします。先ほどの失笑ではありませんが、最後で印象を悪くしては、元も子もありませんね。立つ鳥後を濁さずの精神で、創作に向かいたいですね。

CamScannerでスキャン

Memo

わらべ歌の終止形

［譜例5-44］は、2音と3音の旋律の例です。こういった少ない音のメロディーにも、終止の法則があるのです。例のように、隣り合った2音のメロディーは、必ず上の音で終止します（★1）。また、隣り合った3音のメロディーは、真ん中の音で終わります（★2）。わらべ歌風の作曲の参考にしてください。

［譜例5-44］

Sound Example

CamScannerでスキャン

04

リズムは躍動するメロディーのキャンバス

リズムが止まるとメロディーは生きない！

本書ではこれまで、メロディーやコード、コード進行を画材で比喩しました。その流れで考えれば、リズムは「キャンバス」となります。リズムというキャンバスに、メロディーやコードで自由に輪郭を描き、彩色して、作品に仕上げます。1章で解説したように、音楽の三要素（メロディー、ハーモニー、リズム）で、リズムは音楽の命です。リズムという命の土台の上に、メロディーやハーモニーが乗っているのです。リズムという自由なキャンバスがなければ、メロディーもハーモニー（コード）も何も描けないのです。ここでは、メロディーを生かすリズムの話をします。

リズムは脳内で組み立てられる

我々は、それぞれの人生の中で、洋楽やJポップ、CMソング、クラシックなどをたくさん聴いてきました。ですから、音楽の演奏や創作をやっていない「聴き専」の人でも、**膨大なリズムのパターンを（無意識のうちに）聴き覚えています**。それ以前に、それこそ赤ちゃんの頃より、NHKの子供番組から流れる音楽を聴いては、ニコニコ笑い、一緒に手をたたいたり、体を動かしたりしてきました。そういった経験から、我々の脳はリズムの仕組みをちゃんと覚えているのです。もうおわかりですね、**スキーマ**の成せる技です（1章）。

ですので、同時に耳の中に飛び込んでくる、さまざまな音の集団をすべて聴き分け、グループに分けて、その中にリズムの要素を感じ取り、リズムイメージとして認知するのです。まさに、リズムは脳内で組み立てられるのです。「リズムは音楽の命である」と語った作曲家、芥川也寸志先生の言葉の深い意味を感じず

CamScannerでスキャン

にはいられません。

A：そもそもリズムとは？

本書は、15秒というキーワードに象徴されるように、**音楽の時間的な流れを重要視**しています。音楽は時間芸術であるという解説も行いましたね（1章）。実は、音楽を時間的な側面から考えるのがリズムなのです。

さて、人がリズムを感じるときはどんなときでしょうか？ 規則正しく音が鳴っている時、自然に体が動いているような経験は誰にもありますね。体が、脳が、音に反応してリズムを感じているのですね。

アクセントや拍子の設定をしていない電子式メトロノームのようなピピピという規則正しい音を聞いた場合、人は、そこに自分なりのリズムを感じます。それを「**主観的リズム**」と呼びます。専門家によれば、だいたい**120ミリ秒から1800ミリ秒でくり返すとき、人はリズムを感じる**そうです（さまざまな説があります）。これをテンポで換算すると、「60秒÷0.12＝500」から「60秒÷1.8＝約33」ですから、BPMで33から500位までは、リズムを感じることができるのですね。デジタル式のメトロノームでも下限を30に設定しているものが多いようです。

・リズムを感じられるテンポの範囲

♩＝33〜500

Sound Example

やはり、音楽が人の「感覚器官＝五感」を通して生まれ、広がり、共有されるものだけに、感覚器官の能力や脳の限界で、どうしてもこういった数値的な壁ができてくるのですね。たとえば、聴覚に約20ヘルツから2万ヘルツという限界があるように。

音楽心理学では、**心的テンポ**といって、多くの人が心地よく感じるテンポ感があるそうですが、それは、**380〜880ミリ秒の間**にあるそうです（引用：「音は心の中で音楽になる」）。テンポ（BPM）でいうと、約68か

ら158となります。そして、**中心値は600ミリ秒**だそうです。BPMは、**100**となりますね。ミディアム・テンポといわれている心地よいロック系の音楽などは、このあたりのテンポです。この数値をみると、Jポップやロック系の大半の楽曲（バラードからダンス曲まで）が、このテンポの中で演奏され、歌われていることに気付きます。心理学は、キチンとした実験で検証しているので、なるほどの価ですね。

・心地よくリズムを感じられる範囲

♩=68〜100〜158

Sound Example

B：リズムの構造

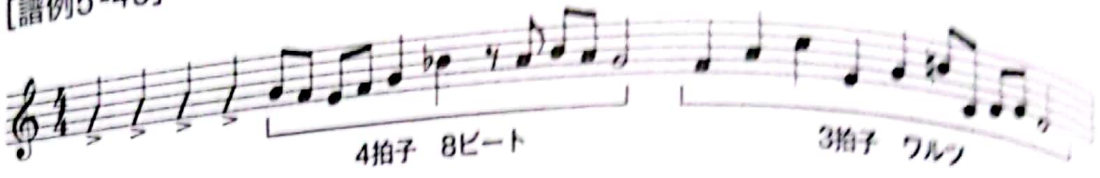
リズムの構造には、**拍節構造とグルーピング構造**があります。拍節構造は、いわゆる拍子とか拍で考えるリズムです。楽譜的な1拍から1小節といったリズム構造ですね。

グルーピング構造は、フレーズやメロディーといったまとまりの中から感じるリズムで、我々、メロディーを作る人間にとっては非常に重要なポイントです。たとえば、デジタル・ドラムなどで、ドッドッドッドッドッドッ……と無機質な（あえてニュアンスやノリを消した）ビートを刻みながら、その上に、メロディーを入力した途端、背後にリズムの微妙なニュアンスが聴こえてきます。

逆に、ドラムもクリックも何もなしに、なにかの楽器でリフをきざみ始めた途端、その背景にビートが聴こえ始めることもあるのです。つまり、作曲をするときは、メロディーやモチーフのバックに、キッチリとビートを感じながらメロディーでリズムを生み出すつもりで書くことが重要なのです。

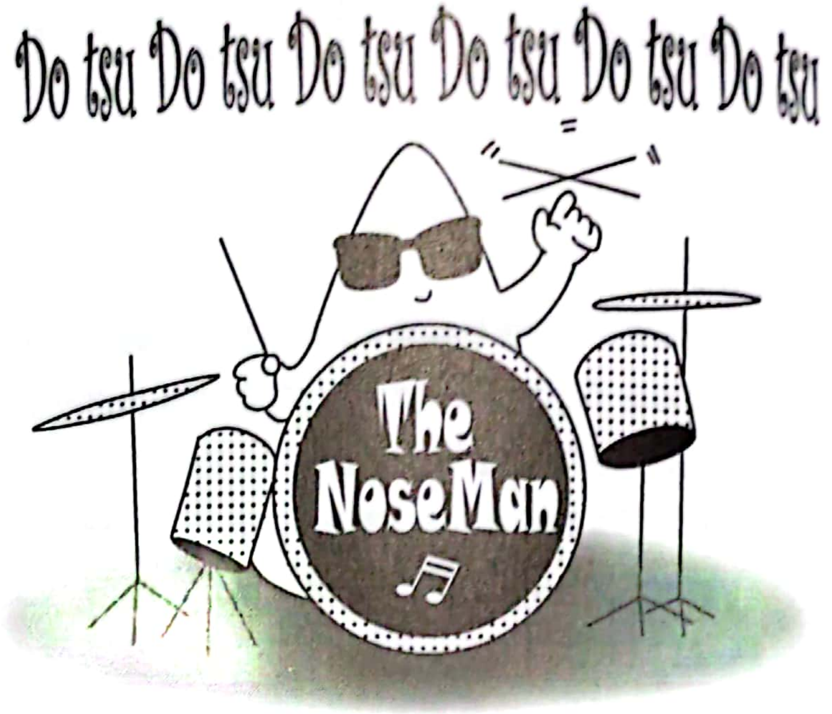
CamScannerでスキャン

[譜例5-45]



Sound Example

メロディーによって4拍子から3拍子……と聴こえ方が変わるのを体感してください。



C：音価と音長、アクセントのことなど

リズムの重要な要素に、「音価(おんか)」と「音長(おんちょう)」があります。

音価は、楽譜上の長さです。音長は、音符の演奏上の実時間なのです。ミュージシャンによって、同じ2分音符でも、音を切るタイミングは違います。ミュージシャンは、楽譜上で与えられた音価の音長を自分のニュアンスで、あるいは指揮者の指示で決めているのです。たとえば、4ビートの4分音符のフレーズを演奏するベース！　音の切り方ひとつでノリがまるで変わってしまいます。[譜例5-46] でご確認ください。

CamScannerでスキャン

[譜例5-46]

🔊 Sound Example

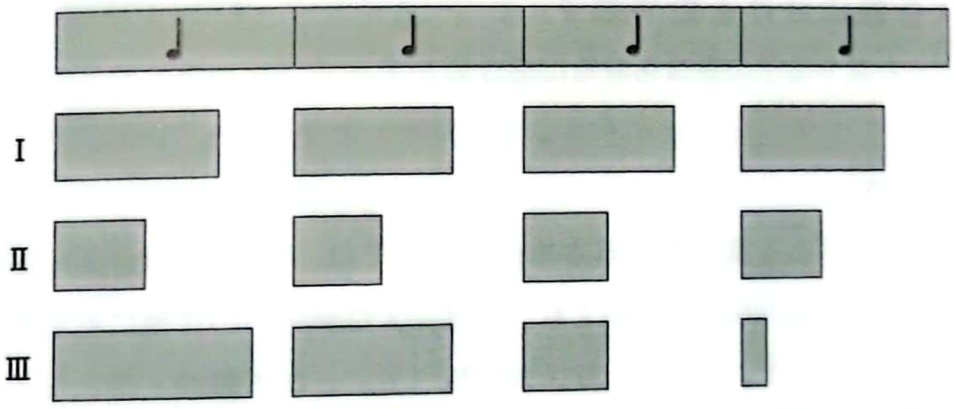
① **テヌート**で音長を充分に保って、**スラー**で滑らかに流れるように演奏していますね。

② スタッカートです。1音1音を切って演奏しています。

③ 2拍目のテヌートアクセント記号で、ガツンとアクセントをつけるのです。そのために強く長く演奏します。

Sound Exampleには、[図5-3] の3パターンが収録されています。(Ⅰ) の切り方は、実際の音価の60パーセント位の音長で演奏しています。DTM（筆者の場合、CUBASE（キューベース））だから可能な微調整です。(Ⅱ) は、30パーセントで演奏したもの、(Ⅲ) は、80、60、30、10パーセントとだんだん短く切っていくパターンです。

[図5-3]



🔊 Sound Example

このように、楽譜上は同じ表現でも、ほんの少しの長さやアクセントでリズム感が大きく変わるのですね。ちなみに、アクセントは「強く」だけで表現するものではありません。アクセント（accent）の英語の意味を

CamScannerでスキャン

調べると、「なまり、強勢、重点、強調、特色、特徴、口調……」などと説明されていました。これらすべてが、リズムのアクセントの意味につながっています。

具体的に言うと、リズムにアクセントをつけるには、長く！　あるいは極端に短く！　強く、大きく、目立つ音色で、少し遅れて、あるいはつっこんで、高い音程で、あるいは低い音程で、休符にして（その部分の音をなくす）、音を重ねて、響きを変えて、**演奏者や作曲者の情感を込めて**……などの要素を加味するとよいでしょう。[譜例5-47] は、上記のさまざまなニュアンスを取り込んで、3小節目にアクセントを表現しています。

作曲をする！　メロディーを作るということは、メロディーやリズム、響きなどで、ほんの少しのノリの違いやニュアンスの違いを大切にする心を持つということだと思います。

[譜例5-47]

Sound Example

：作曲における拍や拍子

拍や拍子の意味を簡単に紹介します。

拍

リズムを構成する基本単位。英語では、ビート（beat）と言います。拍自体の音が鳴らなくても、**人は、メロディーの背後に拍を感じ取ること**ができます。その際、リズムの核（主）となる**強拍**と従となる**弱拍**を感じとります。人間は、強（主）と弱（従）からなるふたつまたは3つの組み合わせからリズムを感じるのです。それが、次に解説する拍子の感覚につながっていきます。

拍子

拍が集まって、ひとまとまりを感じさせるブロックが**小節**で、その小節内の拍数を表す単位を**拍子**と呼んでいます。3/4は4分の3拍子、6/8は8分の6拍子などと表記しますね。この拍子も拍と同じく、人は頭の中でそれぞれの経験に基づいて無意識に組み立てて、リズムに乗ったり歌ったりすることができるのです。脳は、リズムの単位の感覚もまとまり（グループ）の感覚も、聴くことで判断できるのです。この脳の働きがなければ、すべての音楽は単なる音の羅列になってしまうのですね。

アップビート（オモテ拍）、ダウンビート（ウラ拍）

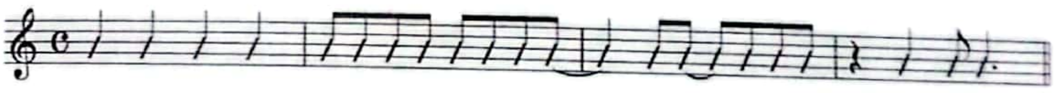
いわゆる拍のオモテとウラです。指揮棒が上がるタイミングがアップビート、下がるタイミングをダウンビートと呼んでいるのです。ポップスやロックでは、ダウンビート（ウラ拍）にアクセントを置くことで、強烈なビートやスリリングな感じ、ノリのよさ、カッコよさ……を感じさせることが多いです。これは、メロディー作りにも非常に重要なヒントです！

シンコペーション

強拍が移動して、それまで弱拍だった部分が強拍に変わります。ジャズやロック＆ポップスには必須のリズム・テクニックです。

［譜例5-48］では、シンコペーションや拍のオモテ（ダウンビート）やウラ（アップビート）などを解説しています。とくに、シンコペーションは、⇒で示した4ヵ所をチェックしましょう。

［譜例5-48］



Sound Example

① 小節をまたいだシンコペーション。前の小節の4拍目のウラ（弱拍）と次の小節の1拍目のオモテ（強拍）をタイで結んでいます。**「クウ（食う）」**とか**「つっこむ」**などと表現することがあります。

CamScannerでスキャン

② 2拍目のウラ（弱拍）と3拍目のオモテ（強拍）をタイで結んでいます。結果、3拍オモテの強拍が前に移動します。

③ 1拍目の強拍を休符にすることで、弱拍の2拍目が強拍に変わります。

④ 付点の付いた音符で4拍目の弱拍を前に移動し、そこにアクセントを置いたシンコペーションです。

メロディーとリズムのスイートな関係

ここでは具体的にメロディーを書いて、そこからリズムのテクニックやノウハウを解説します。背景にリズムを感じるようなメロディーの書き方、リズムとピッタリなメロディーの考え方などを紹介します。まさに、メロディーとリズムのスイートな関係を解き明かします。みなさんのオリジナル作品でぜひ応用・活用してください。

A：メロディーから感じるビート（8beat vs 16beat & Swing）

ポピュラー系のヒット曲の大半は、**4/4で8ビートか16ビートのどちらか**と考えてよいでしょう。

曲を聴いてビートを感じる場合、メロディー自体でビートを感じることもできますし、バックのサウンドがあってはじめてビートを感じることもあります。[譜例5-49］は、メロディーのみでビートを感じるサンプルです。コードも音数も基本のメロディーラインも同じですが、各音の音価が違いますね。メロディーの各音符（音価）を見れば、基本のビートはだいたいわかります。

CamScannerでスキャン

[譜例5-49]

🔊 Sound Example

① 8分音符主体のメロディーですし、縦ノリの感じがいかにも8ビートのポップです。

①′ ①と同じ楽譜に見えるのにノリが軽やかですね。実は、下記のようなスイング省略記号で楽譜上は8ビートですが、実際は、スイング（シャッフル、バウンス）で演奏しているのです。

・スイング省略記号

② 16分音符がメインで、テンポもユッタリとした16ビートのバラード風ですね。

②′ ①′と同じように、スイング省略記号によって16ビートを3連で弾ませて演奏しています。

このように、メロディーだけでも、ノリを表現できます。しかし、ポップスの場合は、バックのアレンジ（バッキング）がとても重要で、メロディーでは8ビートか16ビートか判断できないようなものも、バックを聴けばすぐにわかるのです。

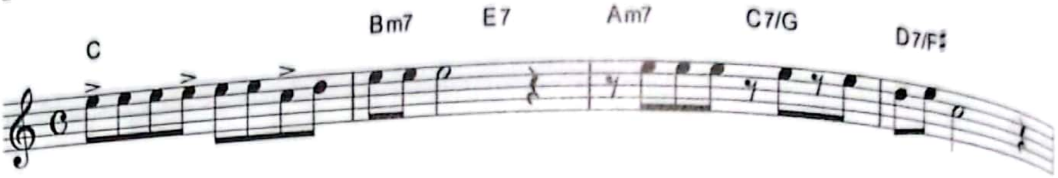
CamScannerでスキャン

B：リズムをうまく応用したメロディーの書き方

リズムの効果をメロディーにうまく取り込んで、より魅力的なメロディーを書くヒントを紹介します。

音価の短い連打するメロディーのリズム

[譜例5-50]



Sound Example

たとえば、8ビートにおける8分音符とか、16ビートにおける16分音符の連打は、メロディーがビートそのものを表現しているので、リズム感を強く感じることができます。まるでメロディーがドラムや打楽器のように働きます。

[譜例5-50] 1小節目のようにアクセントをいろいろと意識すると、よりビートが前面に押し出されます（譜例は3：3：2のアクセント）。こういった場合、歌詞もメロディーのアクセントに合わせた字脚のフレーズを持ってくるとよいでしょう。「だから　ぼくは　ぜんりょくで」など、メロディーのアクセントに濁音を置くなどすると効果がより明確になります。また、2小節目4小節目のように、音価の長い音符を置くことで対比の効果を演出することも可能です。さらに、前半で連打の印象を強く打ち出しておくと、3小節目のように休符を置くことで、やはり対比の効果を得ることができます。

音価が短く、休符の多いメロディーのリズム

[譜例5-51]

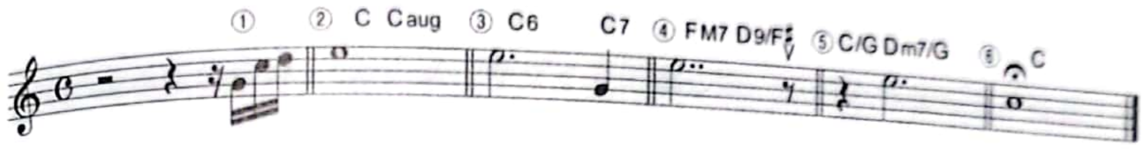
Sound Example

CamScannerでスキャン

[譜例5-51]は、[譜例5-50]の連打のメロディーから音を間引いた感じで休符の多いリズムにしました。短い音には軽やかで跳ねるようなイメージがあります。とくに、この譜例の場合、短く切った感じを出すためにスタッカート記号をつけてあります。また、この譜例でも、対比の構図として、1〜2小節目にかけてのスラー記号や、2、4小節の白玉音符が効果的です。

音価の長い音符を生かしたメロディーのリズム

[譜例5-52]



Sound Example

長い音価(白玉(しろたま)音符など)自体には、リズム的な要素は少ないですが、リズムの面で見ると重要な働きがあります。

① 白玉音符の前にピックアップで短い音符を置くことで、弛緩しやすい白玉に勢いをつけることが可能です。
② 背景(バッキング)には、「♪ツツタツ〜」とか「♪ジャジャジャジャ〜」などのリズムが流れていることを意識しましょう。白玉はある意味、バック(リズム楽器やオブリガートなど)に焦点があたる部分です。そして、歌手の表現力が生きる部分でもあるので、うまい歌手の場合、**ビブラートでビートを表現**することも可能です。
③ 長い音符の場合、適宜、短い音符を挟んで、リズムに変化をつけたいですね。
④ 長い音符の後の休符には、**ブレス(息継ぎ)と音を止める際に生まれる**というふたつの効果があります。
⑤ 休符の後の白玉には、シンコペーションの効果で大きなインパクトが生まれます(1拍目の強拍が後に移動)。
⑥ 曲終わりの白玉には、フェルマータ(𝄐)がつくことが多く、演奏

CamScannerでスキャン

者または指揮者の感性で音を伸ばします。「終わり良ければすべて良し」の気持ちでビシッと終わりましょう。

実は、譜例の各小節は、ミ音で説明するために別個に書いたものでしたが、せっかくなので、コード進行を後付けして8小節のメロディーにしてみました。

ずらすことで生まれるリズム

おなじメロディーでも、前後にずらしたり、拍の感じ方を変えたりすると、おもしろい効果が生まれます。

[譜例5-53]

Sound Example

[譜例5-53] ①と②は、半拍右にずれた同じリズムです。しかし、実際に聴いた印象はまったく違いますね。楽譜をよく見ると、①は2小節目に入る部分でシンコペーションが強調され、②は1小節目の頭に半拍ずれたシンコペーションのアクセントが強調されます。

③は、1.5拍フレーズ（3拍フレーズ）ですね。3/8拍子を感じます。

④は、その応用形で、2拍3連のリズムに入って、テンポが遅れるようなマジックを感じます。

⑤は、2小節目から2拍3連のリズムになりますね。しかし、その部分をワルツのように演奏するので、テンポチェンジして3/4拍子に変えたような効果が現れます。とてもおもしろい効果です。

CamScannerでスキャン

ズレのリズム、揺らぎのリズム

うまい歌手のフレージング、ドラマーのノリ、ビート感、グルーブ……などは、**微妙なタイミングのズレが重要**であることがわかっています。ズレというと「間違った感」や「失敗感」があるかもしれませんが、正しすぎるリズムは案外つまらないものなのです。**ズレは音楽の美学の原点**です。リズムの微妙なズレを**揺らぎ**とか**揺らぐ**と言いますね。人間にとって、この揺らぎの感覚は非常に重要なのだそうです。

ある研究では、**「f分の1揺らぎ」**で揺れるサウンドを聴くことで、脳内には心地よいときに現れるα波が出てくるのだそうです。日本音響研究所の鈴木松美先生の著書『日本人の声』によれば、f分の1揺らぎが確認できるものには、「波の音、ウグイスの鳴き声、小川のせせらぎ、風鈴、オルゴール」などがあり、美空ひばりさんや宇多田ヒカルさん、パバロッティ、エンヤさんらの声の周波数成分からも揺らぎが認められるそうです。f分の1揺らぎの詳しい解説は、専門書などに譲るとして、大切なのは、ズレや間違いなどが音楽をより豊かにすることがあるという点です。それはこのあとで説明するノリの話にも関係してきます。

前ノリ、後ノリ、ジャスト

ビートの乗り方やタイム感を表す言葉がいろいろあります。

まず、**ジャストはテンポ通りの演奏**です。いわば、コンピューター・チックに正しく演奏します。前項で揺らぎやズレが重要と語ったので、ジャストはつまらないか？　などという誤解も生まれそうですが、ジャストがあるからズレが光るのです。ジャストがあるから、揺らぎが生きるのです。

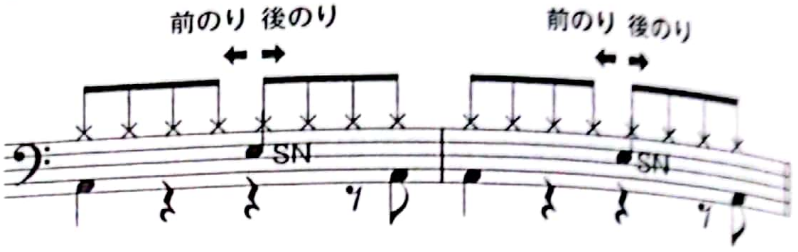
前ノリは、前につっこんだ感じ演奏です。イキイキとして元気な感じもします。突き進む感じですね。**後ノリは、すこし遅れた感じの演奏**です。重く、ドッシリとして、雄大な感じもします。ドラムのスネアで体感してみましょう。

[譜例5-54]は、サビなどでよく耳にするパターンです。SNは、スネア・ドラムでドラムではアクセントを担当します。最初の4小節をジャストで、次の4小節を前ノリで、さらに最後の4小節を後ノリで演奏してい

CamScannerでスキャン

ます。スネアは、「♪ツツツツ**タン**ツツ、ツツツツ**タン**ツツ」と聴こえま
す。ノリの違いを感じてみてください。メロディーを実際に歌ったり
ち込んだりする際も、微妙に**ノリ**を変えることで、ニュアンスが良く
くもなります。

[譜例5-54]

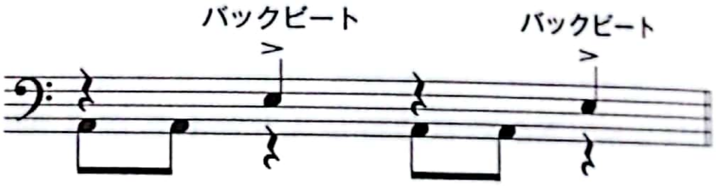


Sound Example

バックのリズムとシンクロするメロディー

ロックの場合、バックで強烈なリズムのアタックや仕掛けなどをカッコよくキメている曲が多いです。当然、歌メロディーもそれに合わせたり掛け合ったりすることが多々あるのです。クイーンの「We Will Rock You」の「♪ドンドンパッ、ドンドンパッ〜」というリズムですが、「パッ」の部分をアフタービートとかバックビートと呼んでいます。

[譜例5-55]



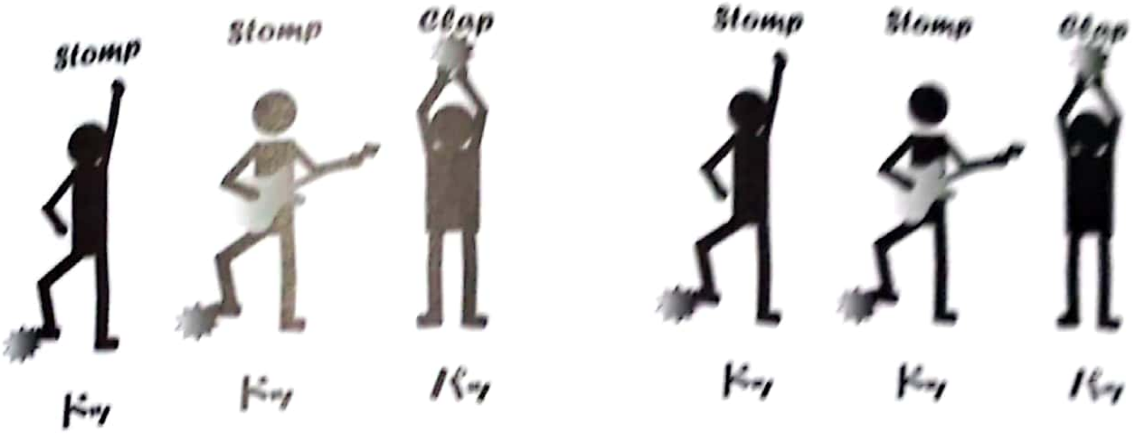
Sound Example

[譜例5-55] のリズムに合わせて、フレディ・マーキュリーのボーカルが重なりますが、改めて聴くと、ボーカルのフレーズとバックビートが見事に絡んでいることに気が付きます。最初の2小節は、軽く合わせ、次の2小節でバックビートと単語をガッチリ合わせ、「♪We Will Rock You」というサビのRock Youの後、それを受けるようにバックビートが

ガツッと締めます。「♪Rock You、バン！」って感じですね。

コードやリズムは、ある程度の理論的な裏付けも必要ですが、本章で解説した程度の基礎さえ学べば、作曲において頼りになる相棒となるのは間違いありません。本章は、時間をかけてじっくり取り組んでください。

また、プロのシンガー・ソングライターや作曲家でも、理論とは無縁に曲作りをしている人もいます。耳が素晴らしく、たくさんの音楽を聴いてきたアーティスト達です。理論がすべてではありませんので、みなさんのやり方で取り組んでください。



05

[実践] コードとリズムとメロディーの特訓

コード、コード進行、メロディーとのコラボレーションを特訓しましょう。ここでは、課題のテーマだけ出題しますので、自習的にどんどんチャレンジしてくださいね。

Try 1

①〜⑥のコード進行で、アルペジオのメロディーや順次進行のメロディーをたくさん考えてください。**Sound Example** には、各コード進行が録音されています。

①C-Em7-Dm7-G7
②Am-G6-FM7-Em7
③Dm7-G7-CM7-Am7
④C-CM7-C6-CM7
⑤Dm7-G7-CM7-FM7-Bm7(♭5) -E7-Am-A7
⑥F-GonF-Em7-Am7-Dm7-Dm7onG-CM7

Sound Example

ヒント：C=ドミソ、C6=ドミソラ、CM7=ドミソシ、Dm7=レファラド、Dm7onG=レファラド（ベースがソ）、Em7=ミソシレ、E7=ミソ#シレ、F=ファラド、FM7=ファラドミ、G6=ソシレミ、G7=ソシレファ、GonF=ソシレ（ベースがファ）、Am=ラドミ、Am7=ラドミソ、A7=ラド#ミソ、Bm7（♭5）=シレファラ

CamScannerでスキャン

Try 2

①〜⑥のコード進行と指定の音階（日本音階、教会旋法、など）でメロディーを作ってみましょう。**Sound Example**には、それぞれの音階が合うようなコード進行を録音しています。それを聴きながら歌ってみましょう。

①民謡音階　ドミ♭ファソシ♭ド
Cm-E♭-Cm-E♭
②都節音階(みやこぶし)=陰旋法　♪ドレ♭ファソラ♭ド
Fm-B♭m7-Fm-B♭m7
③ドリアン　♪ラシドレミファ#ソラ
Am7-D7-Am7-D7
④ミクソリディアン　♪ドレミファソラシ♭ド
C-Gm7-C-Gm7-B♭-C
⑤ペンタトニック（四七抜き音階）　♪ドレミソラド
C-Am-Dm7-FonG-C
⑥マイナー・ペンタトニック（四七抜き短音階）　♪ラドレミソラ
Am-Dm7-Dm7onG-Am

Sound Example

Try 3

おいしいコード進行から10タイプのコード進行を選び、ヒントとして書かれているカウンター・ラインを参考にメロディーを考えてください。

Try 4

Jポップや洋楽など、ヒット曲をリズムというポイントでたくさん聴いてみましょう。重要なのは、背後のリズムに、メロディーラインの譜割りがどう絡んでいるかを感じ取ることです。

CamScannerでスキャン

6章

15秒ソングの連結

モチーフや短いメロディーのブロックを連結することで、どんな長い楽曲も作ることができます。
しかし、やみくもに長くしても、結果、記憶に残らないメロディーになってしまうことは、多くの作曲家が経験していることです。1章で学んだ脳のしくみからも明白ですね。
現在、曲作りで定番となっている連結や構成（AA′BC）は、時代の中で、多くの作家やシンガー・ソングライター達がTry and Errorしながら見つけてきたものです。この章で徹底的に解説いたします。
また、名曲やヒット曲のすべてが、構成の生きた教科書となります。これらを例に挙げ、構成やメロディーのつながりや、聴き方も紐解いていきます。

CamScannerでスキャン

01 メロディーの構成とは？

メロディーの構成は積み木のブロック！

ここまでの章で、いわゆるサウンドバイトな15秒から30秒くらいのメロディーを、さまざまなコード進行やリズムで書けるように解説してきました。ここからは、それらをワンブロックのメロディーとしてつなげるための、構成のノウハウが必要となります。

作詞でも、歌詞のブロック連結が非常に重要です。しかし、**メロディーのブロック構成のノウハウは、歌詞と比べると、驚くほどシンプル**です。では、さっそくその注意点を見ていきましょう。

歌詞とメロディーの構成の違い

曲の構成において、メロディーと歌詞の違いは、**意味の流れや理解の必要性**という点に尽きます。歌詞は、意味やメッセージ、ストーリーといった要素が重要なので、いい加減にブロックをつなげていくと、聴き手に伝わらなくなってしまいます。

しかし、少なくともメロディーだけなら、どうつないでも間違いはないし、特段の制限はありません。調や拍子やテンポが変わっても問題はありません。メロディーの連結や構成に注意点があるとすれば、次の2点です。とくに詞先でメロディーを作る場合は、この2点が大切ですね。

・**聴き手の自然な感情の起伏とシンクロするようなメロディーの流れ**であるか？
・**歌詞の意味の流れとメロディーの流れに違和感がないか？**

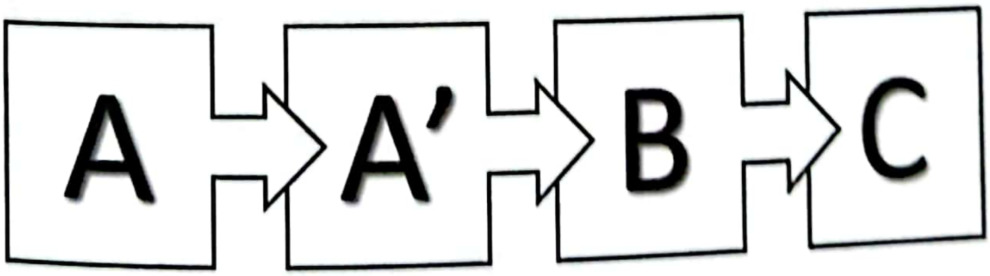
現在、音楽業界における作曲は、メロ先が主流です。つまり作曲家は、歌詞がない状態で始め、**あとで作詞家が自然に歌詞を乗せられるように常識的な構成でメロディーを書く**というのが原則です。もちろん、構成において、多少の冒険や実験を挟んで作曲家としての個性をアピールすることは大切ですね。

A：Jポップ定番の構成とは？

Aメロディー（Aメロ）–Bメロディー（Bメロ）–Cメロディー（Cメロ）……という流れで、楽曲の構成を考えましょう。くり返しになりますが、楽曲の構成は下表のように決まります。

	イニシアチブ	構成の名前の付け方、呼び方	ポイント
メロ先の場合	作曲家	Aメロディー、Bメロディー……	後に歌詞が乗ることを意識したドラマチックな展開
詞先の場合	作詞家	同上	あとにつくメロディーの流れを意識したドラマ性！展開！

この表の「ポイント」にあるように、メロ先・詞先関係なく、歌詞が乗ることで生まれるドラマ性やストーリー感を、楽曲の構成にもたせることが重要です。そうして、この数10年のJポップの歴史で磨かれ、成長してきたのが「A-A′-B-C」という王道の構成です。メロディーにおいても、歌詞においても、ストーリーを展開するうえで、実に最適なメロディー構成といえます。



CamScannerでスキャン

もちろん、バリエーションとして「A-B-C」や「A-B-C-C′」などもありますが、ここでは、代表として「A-A′-B-C」で考えましょう。本書的に言えば、「A-A′-B-C」のそれぞれのブロックが**サウンドバイト**の15秒から30秒のメロディーです。なお、構成の名付け方は、プロでも曖昧な部分（ローカル・ルール）もあり、Cメロと呼ばず、単に「サビ」と呼んでいる場合もあります。本書ではわかりやすいように「Cメロ」または「C（サビ）メロ」と呼ぶことにします。

B：「A-A′-B-C」の具体例

実際に「A-A′-B-C」の楽曲を探してみましょう。バリエーションとしてはいろいろありますが、大きくとらえると下記をはじめとした多くのヒット曲が、時代や音楽ジャンルを超えてこの構成となっています。

松任谷由実「春よ、来い」／いきものがかりの「YELL」／SMAP「世界に一つだけの花」／スキマスイッチ「全力少年」／あみん「待つわ」／RADWIMPS「前前前世」／DA PUMP「U.S.A.」／FUNKY MONKEY BABYS「あとひとつ」……などなど

逆に、フォーキーな楽曲や民族調、童謡唱歌、演歌などは「A-Bパターン」などのシンプルな構成が多いようです（後述）。構成のセンスを身につけるには、自分が作りたいジャンルの音楽の代表的な楽曲を、構成という観点で分析することが一番です。構成を追いかけながら名曲やヒット曲を聴くのも、なかなか楽しいものです。

はじめに、松任谷由実さんの「春よ、来い」の1番を、著者が構成を追いかけながら聴いたところの分析を（心の中の声風に）紹介します。

0：00～　イントロ！　ピアノのリズミカルなアルペジオが和風で素敵！

0：21～　「淡き～」という単語で始まるユッタリしたAメロディー。モチーフは完全5度の跳躍上行が（あ→わ）印象的。

CamScannerでスキャン

0:32〜　「あふるる〜」で、Aと同じメロディーがくり返されるからA′。"淡き" と "あふるる" は頭韻（言葉の頭の響きをそろえる韻）！

0:43〜　「それは〜」からハーモニーが入ってBメロディー。「それは〜それは〜」と単語のくり返しがあって、勢いをつけているし、リズムも16分音符のシンコペーション。ゆったりしたAメロとの対比が見事。スピード感を増すために、Bメロからアクセルを踏んだ感じ。メロディー自体は平坦。

0:53〜　「春よ〜」とタイトルの言葉で始まるサビ。C（サビ）。1番の中での最高音から始まる教科書通りのサビ。「夢を〜」からC′メロ。ちなみにこのサビ・メロディーはマイナーのペンタトニック・スケール（♪ラドレミソラ）。和風でしっとりした雰囲気は、このスケールのおかげか？

　跳躍上行で始まるAメロ、低い音域で平坦なBメロ、最高音から下行するC（サビ）……とメロディーの動きもそれぞれに個性があり、上行平坦下行という対比の関係になっているのもさすが！

……このようにメロディーやサウンドを聴きながら構成を追いかけるのは、非常に有効な勉強になります。もちろん、意識して構成を言葉にするので、構成パターンとして、長期記憶にも残りますし、知らず知らずに構成を考える**スキーマ**（1章02）も獲得するでしょう。

もう1例、DA PUMPの「U.S.A.」も構成を著者の心の声風に分析してみましょう。

0:00〜　イントロ！　いきなりタイトルを歌うサウンドロゴが始まり、いかにもユーロビートなリズムが続く。そして、スキャット風のボイス・リフが続くという、三段積みのイントロ。この曲は、1992年のユーロビート曲のカバーだそうだ！

0:24〜　「U.S.A.」という言葉で始まる4小節を2回くり返す計8小節。

CamScannerでスキャン

まるでサビ・メロディーのようなインパクトのあるAメロディー。ヒットを狙っている感じがバンバン伝わってくる！まさに**サウンドバイトな8小節（約14秒）。**

0：37～ さらに「U.S.A.」～をくり返してA′。

0：51～ 2小節のモチーフを4回くり返すBメロディー。ほとんど同じ音の連打の印象の8小節。ここは、勢いを重要視し、メロディーそのものを伝える印象は薄い！

1：05～ ユーミンの「春よ、来い」と同じく、1番の中の最高音から始まるサビ・メロディー。C（サビ）で8小節。ここは、メロディー以上にダンスの振り付けが有名になったところだ！

1：19～ Cのくり返しでC′。やはり8小節。くり返しもメロディーに大きな変化をつけることなく、やはり、ダンス主体の楽曲！

……こうやって聴いていくのは楽しいし、本当に勉強になりますね！ さて、答え合せではありませんが、自分の耳と脳で分析したら、その後、インターネット等でコード進行や歌詞を確認しながら、再度、構成をチェックするのも大切です。

作曲テクニックから見たA、B、C

ここでは、作曲という見地から、A、B、C……の特色を考えてみましょう。もちろん、A、B、C……と言っても曲によって千差万別ですから、一般論として重要なポイントをまとめたいと思います。

A：メロディー構成も起承転結

個々のメロディーを解説する前に、**メロディーの構成も歌詞でいう起承**

転結と同じであるというヒントを説明しておきます。

起承転結は……

起で、物事が始まって
承で、それを引き継ぎ、発展させ
転で、流れを変えて
結で、まとめる

……でしたね。

歌詞も、この流れを応用しながら書かれているものが多いのです。

メロディーにおける起承転結は……

起は、楽曲の始まり（Aメロディー）。曲の顔ともなる部分
承は、そのAの展開形、A′メロディー
転は、流れのイメージをグッと変える部分。Bメロディー
結は、サビ。Cメロディー

……と、きれいにまとまりました。

つまり、歌詞にストーリーがあるように、メロディーにもストーリーがあるのですね。

B：各メロディーのポイントや注意点

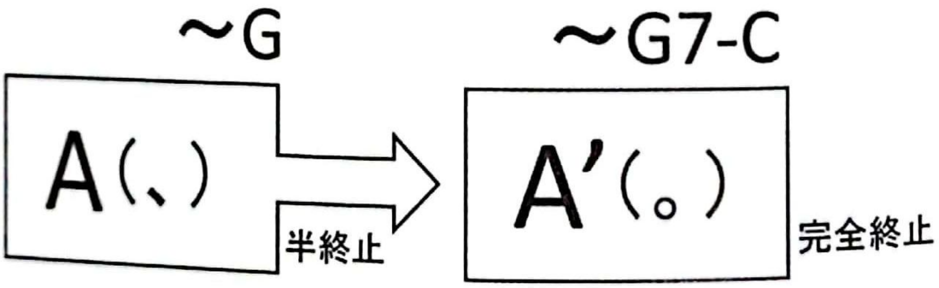
A、B、C……各メロディーの一般的な注意点を列記していきます。

Aメロディー

・歌詞でシチュエーション（状況設定）を説明する部分だから、言葉が伝わりやすいことが重要。
・音域は、BメロやCメロに高域を持ってくために、余裕を持って、あまり高くない方がよい。
・歌詞によっては、Aメロの最初の何行かが最重要部分のこともあるため、Aメロはサビ以上に、力を入れてよいメロディーに仕上げる。
・サビと同様、覚えやすさが必須なので、奇をてうよりも自然に耳に入ってくるような（よい意味で）普通のメロディーが望ましい。
・記憶の初頭効果で考えれば、最初の数音は非常に重要。

CamScannerでスキャン

・覚えやすさという意味では、モチーフのくり返しのメロディーが効果的（記憶のくり返し効果）。
・コードの機能的には、**トニック（T＝主和音）**の安定した響きで始まるのがよい。実際、トニックで始まるAメロは非常に多くある。
・ポップスには、**サブドミナント（SD＝下属和音）系のコードで始まる曲も多い。**ハ長調の場合、Fメジャーや Dm7などで始まる。
・サブドミナント始まりのAメロディーは、フンワリした調性感があいまいな印象となる。おしゃれな感じもする。ちなみに、松任谷由実の「卒業写真」は、サブドミナント始まりの代表的な楽曲。
・Aメロディーは低めがいいとはいえ、音域的に低く書きすぎないこと。低すぎると、言葉が伝わりにくくなる。
・AはA′にして、くり返すことが非常に多い。その際は、Aの最後は、**半終止**でドミナント終わり。つまり、次につながるように書く。A′の最後は**完全終止（トニック）**で終わることが多い。もちろん、AもA′も完全終止で終わる場合や、両方とも半終止の場合も多々ある。



洋楽のAメロディー

・Aメロディーがサビのような働きをすることが多い。よって、Aメロディーだからといって、音域やパワーなどを押さえず、サビのつもりで書くとよい。
・イントロで使ったリフをバックに歌うことが多い。
・洋楽の場合、Aメロディーだけで終わる楽曲もある。

Bメロディー

・起承転結の転なので、**何らかの引っかかりや意外性があるメロディーに**

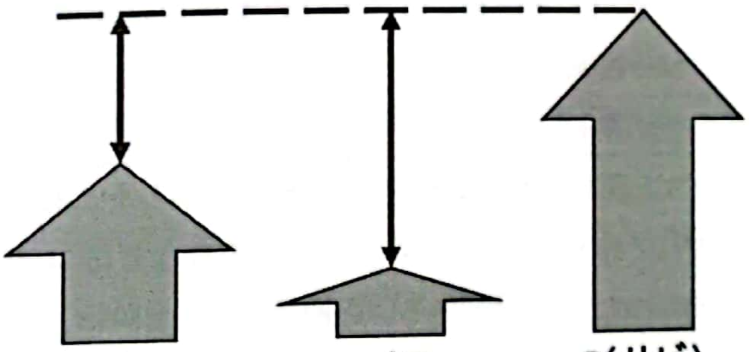
したい。

・詞先の場合は、歌詞の内容を理解したうえで、Bブロックの個性を音にする。歌詞の流れとメロディーをシンクロさせる。

・**ブレーキ系のB**と、サビの盛り上げにつなげるために**アクセル系のB**とがある。

・ブレーキ系のBとは、いったんサビの前にBメロの勢いをグッと下げておくことを意味する。本書独自のネーミング。このBを使うと、勢いを落としたことにより対比の効果で、サビの盛り上がり感を演出できる。**落差の効果**。[図6-1] のように、サビのパワー感（図の高さ）との落差を見れば、Bで落としておいた方が差が大きくなる。そのぶん、対比の効果でサビが大きく聴こえる。

[図6-1] A、B、Cのパワー図——ブレーキ系のBメロ

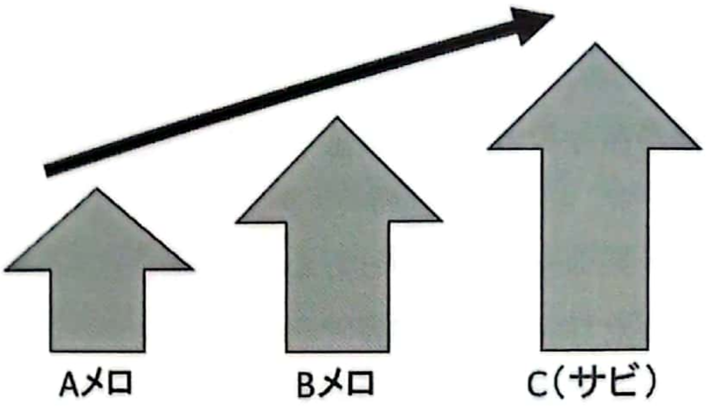


・アクセル系のBは、徐々に盛り上がり感を増していくBメロ。本書独自のネーミング。まさに、アクセルを踏みしめてサビというトップスピードに持っていく感じ。ブレーキとアクセルは、歌詞の内容を考えながら決定したい。

・アクセルは、音量だけでなく、リズムや調性（転調）や編曲も重要。

CamScannerでスキャン

[図6-2] A、B、Cのパワー図――アクセル系のBメロ



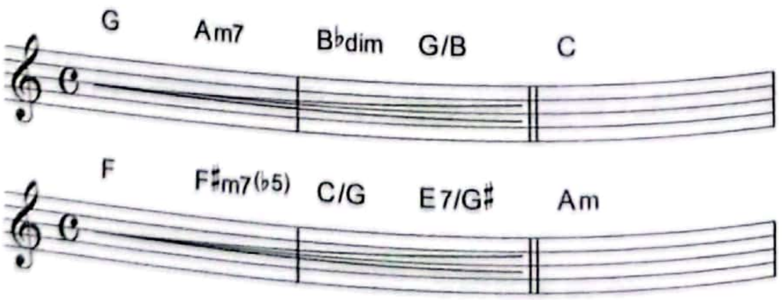
・基本的に音域は、サビの最高音より高い音は使わないようにする。

・コードの機能的には、Bメロの頭に**サブドミナント(SD=下属和音)系のコード**で始まることが多い。サブドミナントの持つ浮遊感がBメロにはピッタリ。

・意外性を演出するために、Bメロの頭または途中で転調することも多い。ブレーキ系のBの場合、Bで短調に転調し、サビの長調と対比させることも効果的。

・Bのラスト部分でサビの印象が決まってしまうため、Bの後半はかなり力を入れて作りたい。2〜4小節ほどのつなぎのコード進行で、サビを魅力的につなぐ手法がある。[譜例6-1] 上段は、ハ長調でサビ頭がCメジャーの場合。ドミナントの根音のG音から半音ずつ上げていくパターン。下段は、イ短調でFから半音ずつ上げていくパターン。

[譜例6-1]



Sound Example

・Bでリズムのノリを変えるアレンジも多い。テンポを変えずにリズムの

CamScannerでスキャン

…に響かせる手法や、
…しまう手法など、さまざまなテクニ

【譜例6-2】

① Bメロから白玉にして、リズムの流れを止めるイメージ
② Bメロからテンポを変えずに16ビートのノリに変える
③ BメロからBossa Novaのリズムに変える
④ Bメロからアクセントの位置を変えて、2小節で16ビートを感じるように変更。テンポが半分になったように感じる
⑤ Bメロから、すべての拍のアクセントの位置をウラ（またはオモテ）に変える。パンクや縦ノリのロックに多いパターン

洋楽のBメロディー

洋楽の場合、Bメロディーはミドル8と呼ばれることがあり、勢いを落す場合やAメロディー以上に盛り上げる場合などさまざまな効果がある。

C（サビ）メロディー

- 起承転結の結なので、**最高に印象的なメロディー**にする。
- 詞先の場合は、歌詞の内容を理解したうえで、もっとも重要な言葉（キーワード）にスポットライトがあたるようにする。
- メロ先の場合も、その楽曲で最高のメロディーがサビとなるように考える。
- **サビから作り始める**ことが多い（作曲家による）。
- サビでは、**楽曲中の一番高い音を使う**。そのためには、歌ってくれるシンガーの声域を把握することが重要。
- くり返しのメロディーは、覚えやすい効果がある（記憶のくり返し効果）。
- 偽終止や意外性のアレンジなど、記憶に強く残る工夫をしたい。
- あまり長いサビは、聴き手や歌い手のテンションが保てない可能性や覚えづらさがあるので、注意が必要。
- 歌い手や聴き手の感情の高まりを計算したメロディー作りも有効。
- **サビ頭の白玉音符**は、歌手がパワーを込めやすく、表現力（ボーカルテクニック）を活用しやすい効果がある。
- **細かい音符の連打**は、白玉と違い、リズムを強調する形でメロディーを盛り上げる効果がある。
- **転調**することで、サビを盛り上げる手法がある。（7章02）
- アウフタクトの効果やピックアップのメロディーの効果がもっとも生きるのはサビ。そこで、サビの前の2〜3拍が勝負。
- CMのタイアップなどを意識して、サウンドバイトの手法で15秒に収まるサビにすることもある。
- 記憶の新近効果を考えて、サビの最後のフレーズには力を入れたい。

C（サビ）始まりのメロディー

- Cメロディーのサビを曲頭に持ってくるのが、**サビ始まり**。または、**サビ頭**、**頭サビ**とも呼ばれる。
- サビが長い場合、サビの半分やサビの1行だけなどを頭に持ってくることも多い。「残酷な天使のテーゼ」（高橋洋子）では、本来4行あるサビの真ん中（2、3行目）をカットして、サビ頭としている。

CamScannerでスキャン

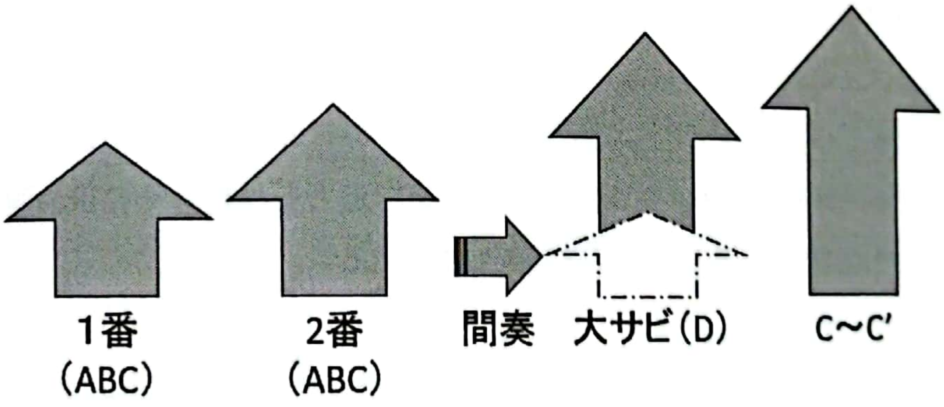
・サビの一部分だけを取り出して、頭に持ってくることもある。たとえば、サビにタイトルが入っている曲など、そのタイトル部分のメロディーだけを曲頭に置く。
・サビ始まりの場合、その前にイントロは不要。あったとしても、短めが望ましい。

大サビのメロディー

大サビはさまざまな使われ方をし、その定義は曖昧である。基本的には、1番2番が終わったあとの間奏（インタールード）の前後に入る別メロディー（Dメロディー）を大サビと呼ぶことが多い。大サビは、Bメロのようにいったんブレーキをかけるタイプ、アクセルを踏み込むタイプがある（[図6-3]参照）。

スケールの大きさを演出するのが得意な大サビは、バラード系の楽曲でその威力を発揮することが得意。

[図6-3] A、B、Cのパワー図——大サビ



Memo

大サビはお色直し

音楽プロデューサーの亀田誠治さんは、ご自身の番組で**「大サビは結婚式でいうところのお色直し」**と語っていましたが、なるほど！　と思います。大サビは、**第2のBメロディー**と考えてもよいのです。大サビのあとには、再度、本来のサビを歌います。ですから、そこに向けて、いったん、落しておいてから盛り上げるか？　最後のサビに向って、盛り上げていくか？　まさに、Bメロディーで解説したとおりの役どころです。ちなみに、勢いを落した大サビを、**落ちサビ**ということもあります。

ここで復習もかねて、サビを印象的に聴かせるアイデアを紹介します。[譜例6-3]は、ここまで説明してきたサビを印象的に聴かせるテクニック（上行や跳躍など）を盛り込んだアイデアです。

① 16分音符のペンタトニック（四七抜き音階）で印象的に駆け上がる。16分と白玉の対比でもある。上行しているので、盛り上がり感を増幅している。

② 規則正しい跳躍（5度上、3度下、5度上）のアルペジオが印象的なアウフタクト・メロディー。シンコペーションで迫力を付け、その後、叩きつけるような16分音符の連打でパワフルに歌える。

[譜例6-3]

Sound Example

構成の用語

楽曲の構成を示す用語を紹介します。呼び方はさまざまで、日本と海外でも違いがあります。そのため、表は代表的な名称で絶対的なものではありません。

用語	欧文	
前奏 イントロ	Intro Introduction	作詞家には直接関係ないが、この部分にセリフを入れたり、ナレーション的なものを入れることがある。それは、作詞家が書く
サビ始まり サビ頭		サビ、サビの半分、サビの変化系などを頭に歌う。その際のイントロは、短めが鉄則
1番	First Chorus	英語では、バース（Verse）とも
2番	Second Chorus	2nd Verseとなる
間奏 インタールード	Interlude	「インター」と略して呼ぶこともある
ハーフ	Half	曲の半分、つまりサビのみを演奏するという意味
大サビ		本来のサビとは別の（第2の）サビ
ブリッジ	Bridge	曲の途中に、挿入するつなぎ的なブロック
リフレイン	Refrain	サビをくり返すこと
後奏 エンディング アウトロ	Ending Outro	曲終わりのインスト部分
フェード・アウト	Fade Out	サビやエンディングなどをくり返しながら、だんだん小さく消えていく終わり方

CamScannerでスキャン

Memo

ヴァースとは？

ヴァースには、2通りの意味があります。ひとつ目は、(サビ以外の）AメロディーやBメロディーを指す言葉。洋楽曲のメロディー構成でよく使われます。もうひとつは、**曲の頭に置く、ABC～などとはまったく別のメロディー**。本来はアップテンポの曲なのに、バラードタイプのゆったりした数小節を曲頭に置くような仕掛けで使います。

構成を学ぶには！

真の構成の教科書は、ヒット曲・名曲など先輩たちの作品しかありません。歌詞の内容を簡単に把握しながら、構成を聴くというクセをつけるとよいです。これは、作詞や作曲の生徒さん達にいつも伝えていることですが、**「構成を聴く」**という音楽の楽しみ方もあるのです！　できれば、メモを取りながら……

「イントロ短いな！　～おっと、いきなり派手なメロディーがきたな！　Aメロディーっぽいのがきた！　先の派手なのはサビ始まりだったんだね！　Aをくり返してからのB。サビ！　おお、最初に聴いたメロディーだ！　イントロと同じメロディーがきた。これは短い間奏扱いだ！」

……などと構成を聴きとっていきましょう。これは、はじめて聴く音楽に対して、**脳が無意識に行っている作業**に似ています。そして、そこで無意識のうちに獲得するノウハウが、スキーマでしたね。スキーマは経験知ですから、その情報に照らし合わせて「次は、きっとこうくるだろう」と予測をします。予測どおりの構成がくれば、安心と納得の進行ですが、意外性のある構成がくれば、驚きを持って新鮮な感覚で聴くことができますね。それは、新しいスキーマとなります。やはり、脳ってスゴいですね！

CamScannerでスキャン

構成を学ぶヒントとして、今、若い世代に絶大な人気があり、圧倒的な才能を持ったアーティストとして著者も絶賛している米津玄師さんの「Lemon」を紹介しましょう。定番の構成にもかかわらず新しい感覚で書かれた、全世代に受け入れられる実にポピュラリティーのある名曲です。

「Lemon」を耳だけで追いかけながら構成を調べてみます。この曲のキーは、シャープが5つもつく嬰ト短調と、ロ長調を行き来しています。調号が同じ調同士を平行調と言うのでしたね。

・嬰ト短調とロ長調

ロ長調 Bメジャー	嬰ト短調 G♯マイナー	

■「Lemon」の構成

0：00〜 1A

いきなりAメロディーがイントロなしで始まります。よく聴けば、息音が入っていますね。キーは、嬰ト短調です。日本人の好きな**スパニッシュ進行**というコード進行の応用です（5章03）。この哀愁感は、スパニッシュ進行からきているのですね。ピアノ＋ボーカルでシンプルだけれど深みのある響きがします。4小節で約13秒のサウンドバイトのサイズですね。メロディーの最後に、「♪ウェッ」的なパーカッシブなサウンドが1音入ります。これが、とても効果的です。

0：13〜 1A′

Aのくり返しで、ギターとクラップと重低音のパーカッションが加わります。静かな印象はそのまま。最後、1小節の無音がありますが、演奏やボーカルのリバーブの余韻や次のボーカルの息音がリアルです。

0：27～ 1A''

リズムやストリングスが入ってきます。「♪ウェッ」も再登場。ボーカルはハモリになります。

0：38～ 1A'''

そのまま大きな変化はありません。

0：50～ 1B

Aの印象を引き継いだ感じのBメロディーです。バックは、白玉風に落しますが、シンセのミステリアスな音などでサビへの期待感が盛り上がります。

1：00～ 1C（サビ）

サビは、ロ長調です。グッと盛り上がるサビですね。「あの日の」というフレーズを重ねることで、くり返し効果による印象度アップですね。

1：11～ 1C'

サビのくり返しです。ここで、タイトルの「Lemon」という単語が歌われるのですが、その瞬間、**平行短調のト短調に部分転調**します。タイトルをマイナーに転調することで鮮やかに強調する手法！米津さんの感性のすばらしさを感じました。また、そのすぐ後に「帰れない」という悲しい単語があるのですが、そこにもディミニッシュ系のコードをあてて、切なさをブーストしています。**歌詞とメロディーが完全にシンクロしています。**

1：29～ 間奏（Interlude）

Aメロディーのコードで間奏です。間奏の定番と言えるアイデアです。

1：39～ 2A

ここから2番ですね。「♪ウェッ」も健在です。回数も増えています。

1：50～ 2A'

1番と比べるとAの回数が半分になっています。これは、Jポップなどでは基本原則と言ってもよい程、多用される手法です。1番では、Aで歌詞を十分に伝え、2番は、Aを簡潔、短めにして、はやくサビを聴かせたいという思いのこもった構成法です。

CamScannerでスキャン

2:01〜 2B

2:12〜 2C

待ってましたのサビですね。

2:23〜 2C'

サビのくり返しですね。サビの最後の2小節を、歌詞は違いますがメロディー的にくり返しています。これは、ある番組で亀田誠治さんが「一行返し」と解説していましたが、最後のメロディーを印象付けるテクニックですね。

2:43〜 D(大サビ)

転調して同じコード進行をくり返しながらストリングスで盛り上げていきます。最後に、クラシカルな感じのコードを入れて、ストリングスの見せ場を作ります。とても長い大サビですね。そのぶん、聴かせどころでもあります。

3:32〜 3C

ストリングスの余韻にボーカルが重なるようにサビを歌い出し、すぐ、バックの強力なブレイクがあります。揺れるような、そしてクラシカルな大サビの空気感を打ち砕くような強烈さです。最後のサビの頭をこういうリズム・アレンジで強調できるのは、すばらしい感性だとふたたび感銘を受けました。

3:43〜 3C'

最後のサビのくり返しです。ここで、「Lemon」の歌い方をフェイクしています。音高を上に跳ね上げ、シャウトするように力強く歌っています。**タイトル・ワードを大切に！**　そう、伝えたい言葉はキッチリと伝えるマインドが伝わってきますね。

4:06〜 Ending

エンディングと言っても、短いギターのアルペジオです。曲中で存在感をアピールしていた、乾いたギターのトーン。「光」という単語で歌が終わるのですが、そう考えると、このギターの音色とプレイは、光の象徴のように聴こえてくるのです。

CamScannerでスキャン

このように構成を聴いていくということは、AとA′のように、音楽の時間経過のなかで**変化した部分に耳を集中させる**ということです。当然、AとBの差やBとC（サビ）の変化の意味にも自然と注意を向けることになりますね。また、**変化の反対！　同じ部分やくり返しへの関心**も重要です。「あ、また登場した」というちょっとした感動が、その楽曲の魅力につながることを発見するでしょう。

構成の分析は、構成を学ぶこと以上に、作曲そのものを学ぶ重要な体験であることも、構成分析を続ける中で理解すると思います。著者が、長年力説している**「すべての名曲は曲作りの教科書である！」**という言葉の意味の本質が、この作業の中に隠れているのです。

よく「たった8音（あるいは12音）の組み合わせで色々な曲が生れるモノだ！」という声を聞きますが、曲の個性を支えているのは、モチーフやブロックの一つひとつだけではなく、それらの組み合わせである！　ということが本章で理解いただけたと思います。今まで以上に曲の展開を意識して曲を聴くようになりたいものです。歴史に残る名曲には、意外性の構成の名曲がたくさんあります。「ボヘミアン・ラプソディ」「ヘイ・ジュード」「バンド・オン・ザ・ラン」……あらためて聴いてみませんか？

Memo

構成、それ自体もアートである

現在のヒット曲の多くが同じような構成になっているのは、成功の法則に則って、過去のヒット曲の構成を踏襲してきたからだと思います。だからこそ、時代によって同形式（構成）の曲が多出するのですね。

しかし、洋楽ですがビートルズの「Happiness Is A Warm Gun」は、4つの別メロディーを組み合わせてできた意外性の構成の傑作です。ジョンに影響を受けて作ったポール・マッカートニーの「Band on the Run」も、4つのメロディーが合体しています。

詞先にしろ、メロ先にしても、構成はそれ自体がアートなのです。だから、構成に多少の冒険は、望むところです！　いくらかの覚えやすさは犠牲にしても、構成の意外性が生む感動の名曲をぜひ聴いてみたいと思います。

CamScannerでスキャン

02

[実践] 15秒ソングを連結しよう！

名曲は構成の教科書です。実際に、名曲の分析をしてみましょう。

Try 1

Jポップや洋楽など、ヒット曲や名曲の構成をたくさん分析してみましょう。

ポイント：メロディー構成、楽器の使い方、リズムの流れ、「Lemon」の分析を参考に細かく聴き取り、サビの時間も計ってみましょう。10秒から30秒くらいのサウンドバイトなサビになっているでしょうか？

Try 2

4章の「おいしいコード進行」約40から好きな進行をいくつか選んで、次の構成に合うように並べてみましょう。

1：A-B　2：A-B-A　3：A- A-B-C　4：A-B-C-A　5：A-B-C-D

ヒント：3「A- A-B-C」の解答例

C-Am-F-G7-C-Am-F-G7-C-B♭-C-B♭-C-G-Am-F

Sound Example

Try 3

Try2で選んだコード進行の連結にメロディーを乗せてみましょう。

ヒント：回答例をSound Exampleにご用意しました。

Sound Example

CamScannerでスキャン

7章

個性を描くメロディー・テクニック集

古今東西の作曲家やアーティストたちが苦しみながら作り出してきたメロディーを方法論としたものがテクニックです。これを学んで自分の知識やスキーマとしてから作曲を始めることもできますし、苦しみながら自分なりのテクニックを見つけていくのも意味があります。
本書は、その両方を大切にします。基礎知識として本書を活用し、応用しながら自分の方法論を完成させていくのです。
「理論やテクニック」と「感性(センス)や個性」は決して相反するものではなく、互いが協力し合ってあなたの創作をアシストしてくれる大切な存在です。
譜例やSound Exampleで気になるテクニックがあったら、ぜひ応用し、活用して、オリジナリティーあふれるメロディーを生み出してください。

CamScannerでスキャン

01

メロディー作りの小枝集

自分らしさと感動とサウンドバイト

解説としては、いよいよ最終章になりました。これまでに語り切れなかった作曲の基本テクニックをたくさん紹介したいと思います。

もう一度、作曲における重要なキーワードをまとめてみましょう。まずは、**「自分らしい」＝「オリジナルな」作品作り（Originality）**です。そして、**「感動」**(Emotion)。自身が感動せずして、聴き手が感動するはずはない！　という心構えが大切です。そして、**「サウンドバイト」(Sound Bite）**！　人の心に残る15秒～30秒くらいの作品作り！　そして、この3点こそ、脳が欲し、脳にとって重要なエッセンスなのです。これから紹介するさまざまな作曲の基本テクニックはすべて上記の3点とつながっています。個性を描き感動につながり、記憶に残る曲を書くためのテクニック集です。

作詞における**修辞法**（レトリック）は、オノマトペ、体言止め、押韻などなど言葉を美しく彩る細かいテクニックです。メロディーにとっての修辞法ともいえるのが、**非和声音や装飾音のテクニック**です。モチーフの書き方の章でも、いくつか紹介しいていますが、本章でまとめておきたいと思います。

さて、この項目のタイトルですが、小枝集、小技集、どちらでお読みになりましたか？　脳は、瞬間瞬間で判断をしていくので、テクニックのことなら小技だろうと読んだ方も多いかもしれません。また、ノウハウを表す「チップス（chips)」は、枝の切れ端という意味もあるので、小枝集もアリかもしれませんね。著者は、小技集のつもりでしかけました。油断大敵ですね

CamScannerでスキャン

(笑)。

A：経過音

一番シンプルな非和声音のテクニックが、この経過音です。離れた2音のその間を全音や半音で埋める手法です。ゴツゴツした印象のあるメロディーを滑らかな印象に変えることができます。

［譜例7-1］は、1、2小節目のアルペジオ型メロディーを★印の経過音でつないだものです。

①は、多めに経過音を使った例です。

②は、ペンタトニック（四七抜き音階）を意識した経過音のメロディーです。「ミ→ソ」と「ド→ラ」の部分の※印は、つなげませんでした。それは、ミとソをつなぐファ、ドとラをつなぐシは、ともにペンタトニック外の音だからです。メロディーが持つペンタトニックのニュアンスを生かすために※印の経過音を外したというわけですね。

［譜例7-1］

Sound Example

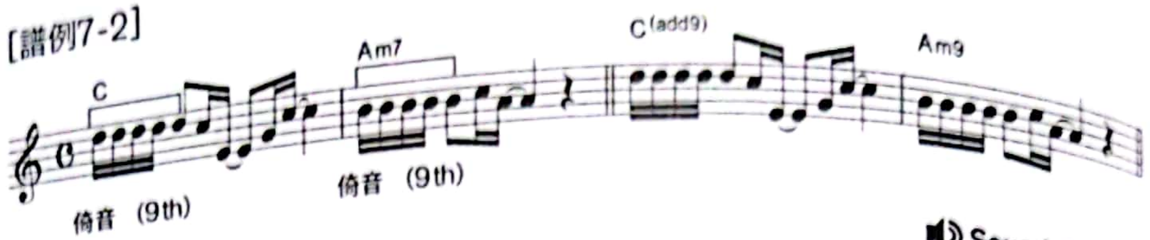
B：倚音

コード外の音（非和声音）がコードの構成音（和声音）に落ち着きます。ビートルズ「イエスタデイ」のモチーフの最初の音使いといえば、わかりやすいでしょうか？

［譜例7-2］の1、2小節目は、レからド、シからドという倚音のテクニックです。このままバラードのモチーフとして応用していただいてもOKな、美しいメロディーですね。この美しさは、まちがいなく倚音からきています。

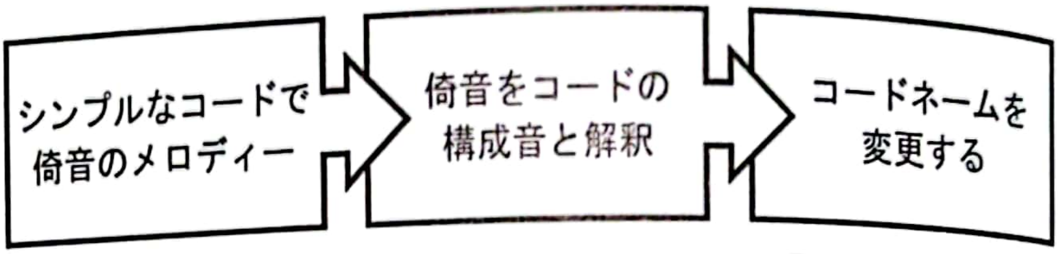
CamScannerでスキャン

[譜例7-2]



Sound Example

ここで、応用術です！　譜例の3、4小節目のコード（Cadd9、Am9）は、倚音をコードの構成音として考えたコード付けです。このテクニックのメリットは、倚音のメロディーがさらに美しく響くことと、シンガーさんがメロディーの音を取りやすくなるということです。さらに、全体のサウンドもリッチになりますね。



倚音の緊張感が際立つ

テンションコードの
美しさが際立つ

C：刺繍音

刺繍音はネーミングがすばらしいと思っています。まさに刺繍の針のように音が上下していきます。

[譜例7-3]

Sound Example

① コードの構成音から隣の音に上がり、元の音に戻る（上方刺繍音）

CamScannerでスキャン

② コードの構成音から隣の音に下がり、元の音に戻る（下方刺繍音）
③ コードの構成音から隣の音に上がって下がって、元の音に戻る（二重刺繍音）
④ コードの構成音から隣の音に下がって上がって、元の音に戻る（二重刺繍音）

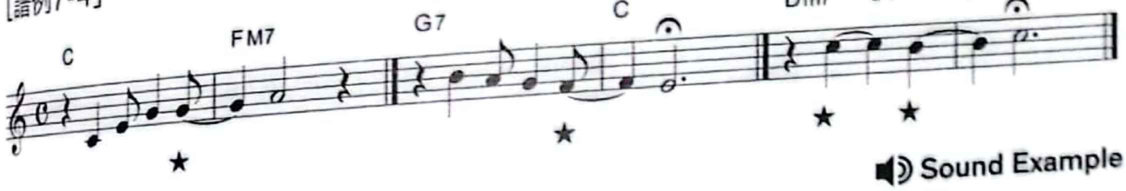
D：掛留音

掛留音(けいりゅうおん)は倚音とよく似ています。倚音の非和声音が前のコードの構成音とつながっているとき、それを掛留音と呼びます。英語では、**サスペンション (Suspension)** と呼びますが、ズボン吊りのサスペンダー (Suspender) と同じ語源です。つまり、吊り下げられた音ですね。また、コードの「sus4（サス・フォー）」のsusもサスペンションからきています。「Suspended 4th（吊り下げられた4度）」の略ですね。

［譜例7-4］の★印は、すべて前のコードの構成音で、後のコードの非和声音となっています。つまり、掛留音ですね。ポピュラーでは、こういった掛留音を濁らせないために、新たにその部分にコードを付けることが多いのです。

2小節目は、FM9→FM7。4小節目は、Csus4→C。5小節目は、G7sus4→G7。6小節目は、CM7→C……となります。

［譜例7-4］



Sound Example

E：先取音

先取音(せんしゅ)は、次のコードの構成音を前のコードに食って入るように演奏することです。英語では、アンティシペーション (Anticipation) と呼びます。

［譜例7-5］の★はすべて先取音ですが、メロディーだけが先行しています。なかなか、味わいのあるメロディーのテクニックです。※印は、コ

ードとともに先行していますね。このようにコードごと先取するのを、**リズミック・アンティシペーション**と呼んでいます。リズムを強調するロックやポップスでは、必須のテクニックです。

[譜例7-5]

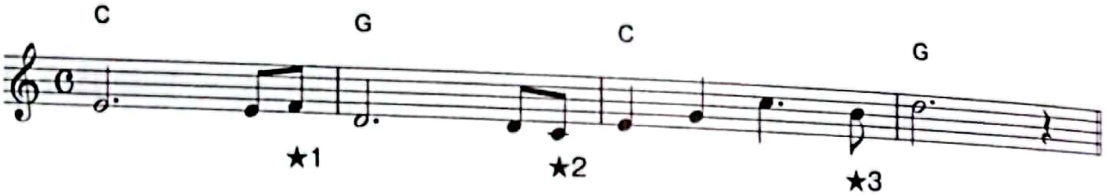
Sound Example

F：逸音

逸音(いつおん)は、前のコードを非和声音で終わり、次のコードに入ったら、3度逆行して解決します。言葉にすると、なんだか「？」ですが、音で聴けばなるほどと思います。

[譜例7-6］の★印は逸音です。「★1」「★3」は、2度上がった逸音は3度下がる、「★2」は、2度下がった逸音は3度上がる、というルールです。

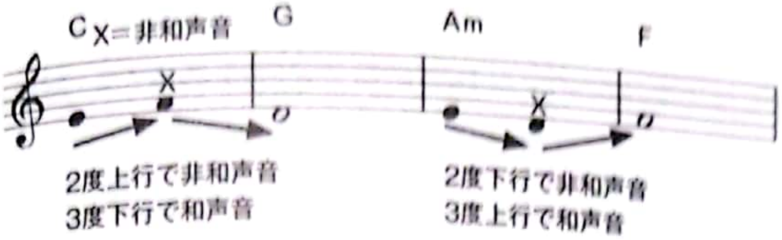
[譜例7-6]



Sound Example

[譜例7-7］のように、いったん上行すると見せかけておいて、実際は下がるという、予想を裏切る効果のあるテクニックです。結果的には、「ミ→レ」や「ミ→ファ」のように2度で順次進行するメロディーです。そこに、X点の非和声音というスパイスを挿入することで、メロディーとしての味わいが増します。

[譜例7-7]



Sound Example

G：装飾音符

非和声音と関係が深い奏法の記号として、装飾音符があります。どちらかといえば、クラシックの器楽の奏法で多用されますが、応用すれば歌メロディーに味わいを付加するテクニックとしても使えます。非和声音と関係が深いと言いましたが、装飾音の奏法をよく見ると、倚音だったり、刺繍音だったり、非和声音の音使いを使っているのです。

シンプルなメロディーも装飾音符の効果で華やかな、美しいメロディーに変身します。ただし、鼻歌で歌ってみて、歌いにくかったり、過剰な美化に聴こえたりしたら逆効果ですから、要注意ですね。また、うまいシンガーさんは、ボーカルのアド・リブなどで、装飾音符の効果を自然に取り入れて表現します。

代表的な装飾音符を紹介します。左側が記譜で、右側の小節が奏法です。

[譜例7-8] 装飾音符の例

Sound Example

H：テンション・リゾルブ

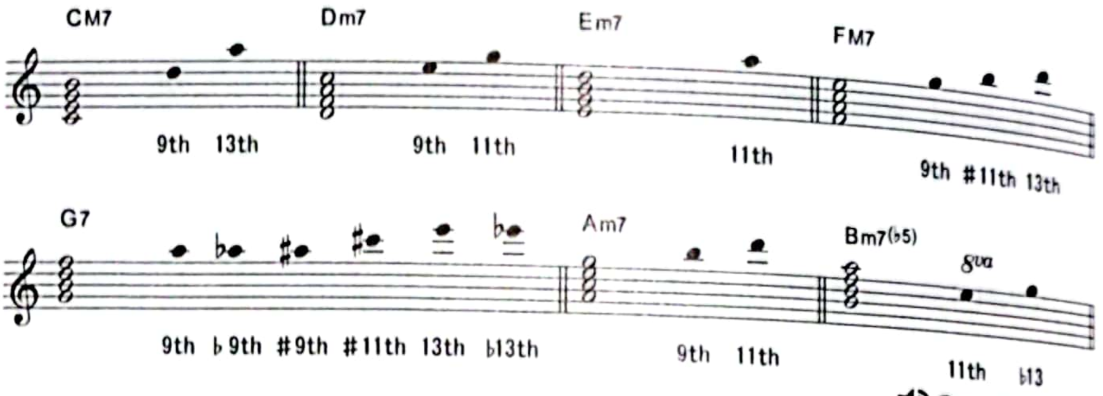
「テンション・リゾルブ」は、基本的には倚音と同じですが、よりジャ

ズやポップス寄りの考え方で、各コードのテンション音がどうコードの構成音（コードトーン）に解決されるかを応用するメロディー作りのテクニックです。洋楽系のオシャレなメロディーを書きたい方には必須のノウハウですから、専門書などでぜひ研究していただくとよいでしょう。

テンションとは

四和音のセブンスコードの上にさらに3度ずつ重ねる音を、テンションと呼びます。[譜例7-9]は、ハ長調のダイアトニックでよく使われるテンションを示しています。数字は、テンションの根音からの度数で、9th（ナインス）、11th（イレブンス）、13th（サーティーンス）、♭9th（フラット・ナインス）……などと読みます。

[譜例7-9]



Sound Example

テンション・リゾルブとは

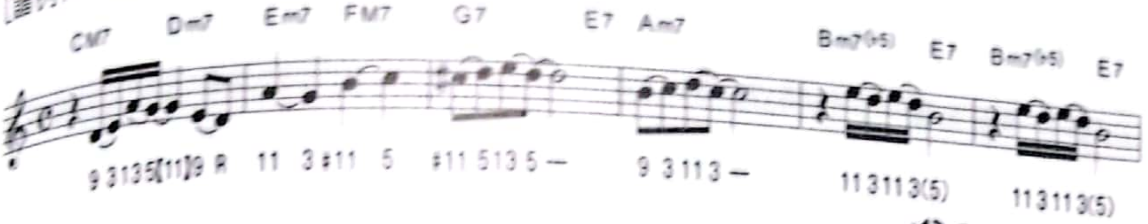
各テンション音は、コードの響きを豊かにしてくれる、いわば準構成音のような音です。各テンションをメロディーに応用する際に、**テンション・リゾルブ**というテクニックをよく使います。テンション音から入り、その音の上下2度のコードトーンに解決します。[譜例7-9]で、CM7のテンション9thなら、レ（9度）から2度下行してド（根音）。または、レ（9度）から2度上行してミ（3度）……などと進行します。どちらも、実に美しい流れです。

[譜例7-10]は、テンション・リゾルブをてんこ盛りにして作ったメロ

CamScannerでスキャン

ディーです。かなりやり過ぎのメロですが、テンション・リゾルブの雰囲気はよく出ています。音符に付けたスラーは、テンション・リゾルブの流れを示しています。1小節目、Dm7の【11】は、解決せずにテンション11thのままにした音使いですが、これも美しいです。当然、9thや13thも解決せずに使うことが可能です。(5) は、テンションは関係なく普通のコードトーンですね。

[譜例7-10]



Sound Example

1：変拍子のメロディー

拍子やリズムで個性を描く作品は多いものです。いくつかの小節の拍子やリズムが違和感満載であったとしても、それをくり返すことによって、脳の中でパターンと認識してくれる可能性があります。

変拍子をうまく取り入れた楽曲として、有名なのがデイヴ・ブルーベック・カルテットの「テイク・ファイブ」です。5/4拍子がカッコいいジャズの名曲です。ビートルズの「愛こそはすべて」では、Aメロディーに4/4拍子と3/4拍子が交互に登場します。Perfume「ポリリズム」の間奏は、同時に複数の拍子が平行して演奏される、「ポリリズム」の手法で作曲されています。拍子の解説は、楽典などをご覧いただくとして、ここではいくつかの変拍子を取り入れた譜例を紹介しましょう。

CamScannerでスキャン

[譜例7-11]

Sound Example

[譜例7-11] ①は、5拍子のメロディー。5拍子には「3拍子+2拍子」と「2拍子+3拍子」の2種類ありますが、①は前者のタイプです。スケールが、教会音楽のドリアン旋法であることにお気づきでしょうか？

②は、「愛こそはすべて」調の「4拍子+3拍子」のパターンです。7/4と2小節をまとめて書くことも可能です。

③は、ボーカルがブレスをするようなイメージで、リズムを1拍伸ばしたパターンです。ジョン・レノンの「アクロス・ザ・ユニバース」で使われている仕掛けです。

④は、まるで変拍子大会のようなメロディーですね。技巧的に作りましたが、1小節おきに3拍子が登場するので、全体としてはワルツ的な雰囲気を醸し出しています。それと、前半の2小節の拍子がくり返しになっているので、7/8という変則拍子でありながら、くり返しの効果で違和感が薄められ、パターン化しています。

CamScannerでスキャン

02

盛り上げるサビのテクニック

サビで光るサウンドバイトのテクニック！

サビは、ポップスにおいて一番重要な部分であり、一番**盛り上がって欲しい**部分ですね。どうすれば、盛り上がるか？　実に曖昧な問いで、答えるのは難しいです。しかし、歴史に残る名曲には、盛り上げるためのテクニックがたくさん使われています。ここでは、代表的な盛り上げのテクニックを紹介いたします。

盛り上がりの三大法則とは？

著者が、まだ20代で業界の仕事をし始めた頃、自分なりに見つけた作編曲の経験法則が、**「盛り上がりの三大法則」**です。盛り上がりは、音楽的な言葉であると同時に、心や頭の中の感情の部分でもありますね。どんなに音楽的に盛り上がっても、心がそれに素直に反応するかどうかは別です。逆に言えば、感情もまきこまないと真の盛り上がりとは言えません。そこも意識しながらお読み下さい。

法則１：より高く！

音域の問題であり、メロディーの問題です。一般的に音域が高くなるほどに、音の持つエネルギーは大きくなります。そして、高い音を出すためには、歌手の集中や緊張が必要です。音が高くなれば、音の響きにも張りが出て、力強いサウンドとなります。それらを踏まえて盛り上げるためには、「より高く！」が必要と考えます。さまざまな作曲法の解説でも、「サビで最高音を使おう」というアドバイスがよく登場します。しかし、単に音高だけでは不十分で、**高い音に到達するまでの前段、音楽的なストーリー**も重要です。また、人間の五感の性質上、より高くの真逆である「より

CamScannerでスキャン

低くに」も意味があることを忘れてはなりません。それらは後述いたします。

法則2：より細かく！

今度は、**リズムの問題**です。一般的に、細かく刻むリズムは、ゆったりしたリズムよりも躍動感を感じますね。散歩のような2ビートや踊るような4ビートよりも、叩きつける8ビートにパワーを感じますし、さらにリズムを細分化した16ビートは、よりエネルギーを感じさせます。

また、リズムの問題は、**テンポの問題**ともリンクしていますね。少々、盛り上がりに欠ける音楽のテンポをほんの少し上げるだけで、見事に盛り上がるといった経験をレコーディングの現場で何度もしたことがあります。リズムもテンポも時間軸で考えれば同じです。どちらも単位時間を短くする働きで考えられますね。

法則3：より大きく！

最後は、音量の問題です。大きな音ほど、**大きなエネルギーをもつ**ことを、我々は経験的に知っていますね。ですから、盛り上げたいサビは、より大きく響くように考えたいのです。それには、歌手の声量もあるでしょう。楽器の音量や楽器の台数もあるでしょう。たとえば、歌手の声量といっても、アレンジやミックスダウンなどで、せっかく大声で歌っても聴き手に伝わらない場合もあります。メロディーの流れで、大きな声が出しづらいメロディーになっていることもあります。盛り上がるメロディーは、そのあたりもちゃんと考えられているのです。

3法則を読んで、なんだ、あたり前だね！　と感じたかも知れませんが、作曲や音楽制作では、あたり前の積み重ねが名曲への道であり、あたり前を知っているから、個性的な革新系のサウンドも作れるのです。あたり前をなめてはいけませんね。

前記の三大法則は、どちらかといえば技術的で物理的なテクニックを指していました。そして、一番大切なのは、**「盛り上げたい＝伝えたいという思い」**なの

です。思いがあれば、演奏や表現にも変化が現れるでしょう。"曲を伝える創作や演奏"から"心を伝える創作や演奏"にシフトします。逆に、思いなくしてはどんな表現方法を使っても盛り上がりはしません！ 「三大法則＋盛り上げようという思い！」が大切です。

サビのテクニック

前記の三大法則を踏まえながら、サビの作曲テクニックを紹介します。これまでに紹介した技法も復習として解説しています。

A：楽曲の最高音をサビで使う

「サビで最高音」はこれまでに何度も解説しましたが、ここでもう一度紹介しましょう。サビのメロディーで高い音を使うには、何通りもの方法があります。

- 歌手の地声の最高音でロングトーン
- 歌手の地声の最高音で音価の短い音の連打。またはガツンと1音
- 裏声（ファルセット）で地声の最高音以上の高い音を使う
- シャウトした攻撃的な声で最高音を歌う
- 跳躍していきなり高い音を歌う
- 順次進行や音階的な進行で山を登るように高い音を歌う

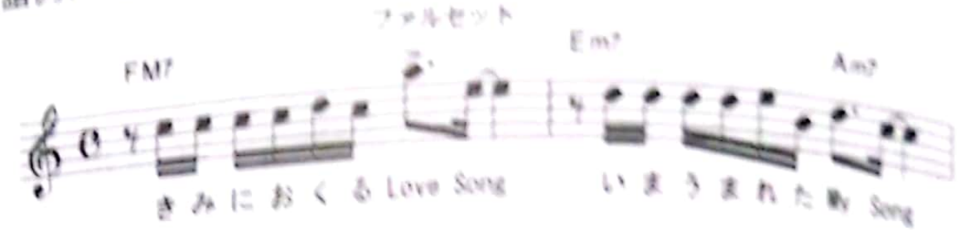
……などなど

ここでは、これまでに紹介していなかった、1音だけファルセットで高い音を入れ、サビの印象を強くするアイデアを紹介しましょう［譜例7-12］。

Love以外の言葉はすべて地声で歌います。そして、Loveでスッとファルセット（裏声）に変えることで、印象が強くなります。もちろん、ここが楽曲中の最高音となるわけです。

CamScannerでスキャン

［譜例7-12］



Sound Example

B：落差で最高音をより高く聴かせる

人間の感覚は相対的なもので、ずっと高い音を聴いていると、それが普通に聴こえてしまいます。サビの最高音の前に低い音を置くことで、高い音をより高く感じさせるテクニックです。6章のBメロディーの音量的な落差の効果も同じことですね。

［譜例7-13］はサビの頭のイメージですが、最後、スラーで示した長9度の跳躍に注目してください。いったん低いソ音に下がります。より高い音に飛び上がっている感じを演出するために、低いソに降りるのですね。そのジャンプの前に、予備として、ベースラインが上行（F→F♯→G）して最高音が登場することを予感させています。ベース音とメロディーが平行8度で進行していますが、これはサウンド全体で跳躍するという意図的な手法です。

このメロディーをよく見ると、**1小節のモチーフのくり返し、シンコペーション、ベースの半音上行、跳躍〜最高音のロングトーン（白玉）**……とサビに必要な要素がいろいろつめ込まれていることがわかりますね。

［譜例7-13］

Sound Example

CamScannerでスキャン

C：ペダルポイントで伝えたい音を強調

ここまであまり詳しく解説してきませんでしたが、「ペダルポイント」という音の使い方が、サビには有効です。ペダルポイントとは、コードが移り変わる中、同じ高さの音をメロディーやベースとして連続使用する手法です。

[譜例7-14] は、**同音連打とペダルポイントを組み合わせて**、ソ音を強調したサビのメロディーです。コードの変り目のメロディーはすべてソ音(★) ですね。しかも、同音連打で強調しています。同じ音のくり返しは、うまく使わないとメロディーが平坦に聴こえたり、特定の音が耳に付くようになったりして、あまり効果的とは言えません。この場合は、逆に、**徹底的に同じソ音にこだわることで、サビらしいインパクト**をつけています。2ヵ所あるラ音が効果的です。前項のように、このラ音のみファルセットで歌ってもいいですね。

ペダルポイントのメロディーの場合、譜例に数字をつけたように、同じ音なのにコードの度数によって響きが変わり、**コード毎のソ音の印象がまるで違うという効果**があります。

[譜例7-14]

🔊 Sound Example

D：オクターブ変えるサビ

サビは意外性も重要で、しかも高い音域でのメロディー作りも重要で……という条件を楽々クリアして、世界中で大ヒットしたバラードの名曲があります。ハリー・ニルソンの「ウィズアウト・ユー」です。ぜひ参考に聴いてください。

1：07～辺りから始まるサビですが、1回目は1オクターブ下で、やさしく歌い出します。1：22～のくり返しからは、まったく同じメロディーを1オクターブ上でシャウトしながら歌うのです。まさに、**意外性や音域**

CamScannerでスキャン

の落差、高い音の使用を同時に満たすアイデアです。マライア・キャリーのカバー・バージョンも大ヒットしました。

E：サビのテンポ（BPM）で盛り上げる

サビのテンポを設定するにあたり、3つの手法が考えられます。

① 新しいテンポで演奏

たとえば、BPM=120で演奏していた楽曲を130に上げることでグッと盛り上がることがあります。

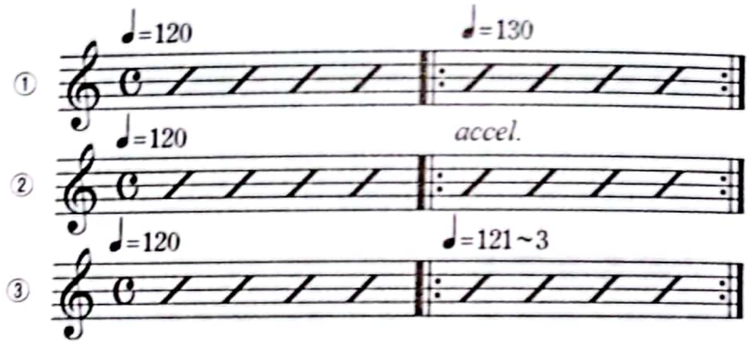
② 徐々にテンポを上げていく

アッチェレランド（accelerando＝accel.）といって、だんだんとテンポを上げていき、持ち上げます。ライブの盛り上げ曲のサビのくり返し部分などで使われる手法です。

③ サビで少し走る！

「走る」とは、ライブなどでの緊張や高揚感から、演奏中に前のめりな突っ込むような感じで、少しテンポが速くなってしまうことをいいます。それをサビに応用し、サビから、BPMで1〜3くらい速めに演奏します。勢いが付いて盛り上がりが期待できます。

[譜例7-15]



Sound Example

F：サビのノリやリズム、ビートの変更で盛り上げる

より細かいリズムで勢いをつけて盛り上げる手法は、音楽以外でもあります。しかし、いきなり細かいビートで始めては、それが細かいかどうかはわかりませんね。いわゆる人間の相対感覚が成せる技です。たとえば、

CamScannerでスキャン

縄跳びで、最初はゆっくりと一重跳びで「ピョ〜〜ン、ピョ〜〜ン……」、そしておもむろに二重跳び!!「ピョンピョン〜ピョピョピョピョ……」という感覚。まさに、サビでリズムを細かくして盛り上げる感覚です。

手法1：8ビートから16ビートにする

メロディーの譜割りやノリで16ビートを感じさせ、それに合わせて、アレンジや演奏も16ビートに変更します。

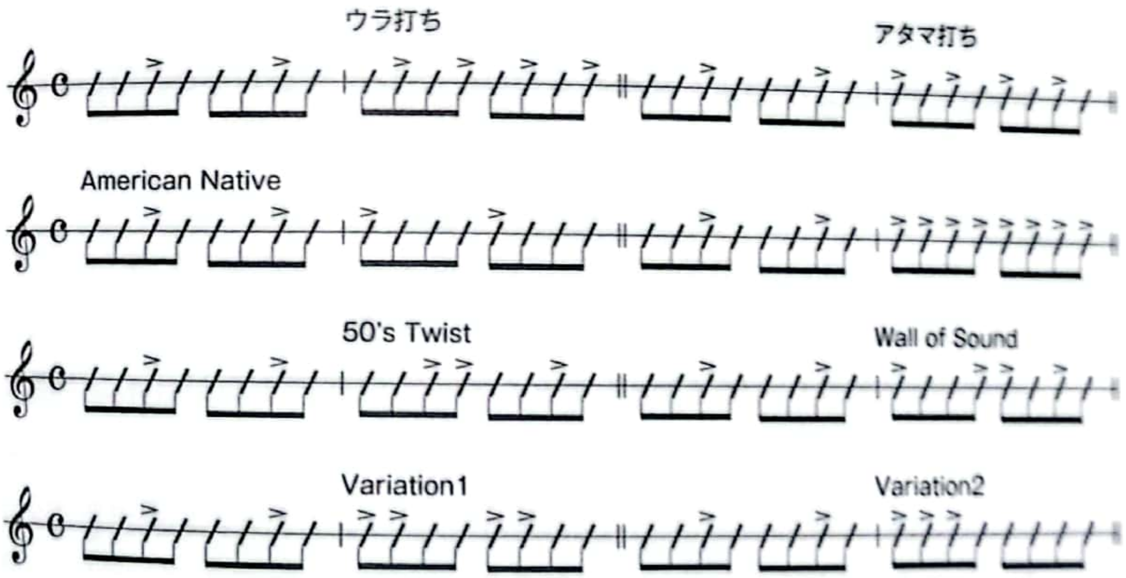
[譜例7-16]

Sound Example

手法2：リズム楽器のアクセントを変える

ドラムやベースなどのアクセント位置でノリを変えて盛り上げます。

[譜例7-17]



Sound Example

CamScannerでスキャン

手法3：**付加楽器でビート感を変える**

基本ビートは同じで、パーカッションやシーケンスフレーズでノリを細分化していきます。**Sound Example**では、8ビートのドラムにタンバリンやシェーカーなどが16ビートで加わってビート感を変化させています。

Sound Example

手法4：**別タイプのリズム・アレンジにする**

たとえば、サンバにするとか、キックの4打ちでダンス系にするとか、突然、4ビートジャズ風にするとか、楽曲の世界観を変えるほどのアイデアを盛込みます。**Sound Example**では、8ビートからインド風のリズムに変わる例を紹介しています。

Sound Example

G：変幻自在の2拍3連テクニック

リズムで盛り上げるテクニックの中でも、とくによく使われる「2拍3連」の魅力をまとめて紹介します。

盛り上げの2拍3連

音量の変化でサビにインパクトを加えるために、2拍3連のリズムが頻繁に使われます。一番よく使われるのは、**クレッシェンドの2拍3連**でしょう。とくに、上行のフレーズの場合、クレッシェンドの効果が大きいです。サビ前の定番中の定番ですね。

「夢想花」（円広志）のサビ前は、2拍3連がとても効果的に使われています。Aメロディーのしっとりしたバラード・タッチから、サビの軽快でパワフルな3拍フレーズ（♪とんでとんで〜）に移行するジョイント部分で、2拍3連のクレッシェンドがいい仕事をしていました（編曲は船山基紀先生）。よく考えると、Aメロの偶数系の8ビートからサビの奇数系の3拍フレーズに移行するために、つなぎとして両方の性質を持った2拍3連を使うのは、必然というか、すばらしいアイデアです。

CamScannerでスキャン

また、メロディー自体にアクセントをつけシャウトして歌えるようにする2拍3連のアイデアも効果的です。ビートルズの「ドント・レット・ミー・ダウン」の頭のメロディーといえばおわかりでしょうか。

[譜例7-18]

Sound Example

① サビ前のバックのクレシェンドの2拍3連。最初の1音を抜くのも、定番のスタイル。

② ジョン・レノン風の2拍3連のアクセントを生かしたサビ風のメロディー。ジョンの大好きなペンタトニック（四七抜き音階）で書いてある。

減速の2拍3連

メロディーの自然なリズムの流れに一味加える2拍3連です。多くは、「減速の2拍3連」として、メロディーの勢いを殺し、デクレッシェンドし、歌詞を強調する……などの働きをします。さりげなく、1拍3連で登場することも多いです。

［譜例7-17］は、ロックで駆け抜けるようなパワフルなメロディーから一転、ブレーキをかけて勢いを落とす減速の2拍3連のメロディーが登場する場面です。バックの編曲（3小節目からrit.）もあって、自然に心を落ち着かせる流れが美しいです。3連符ならではの効果です。たとえば、「涙を　涙を　拭って　笑おう　今日から」（アンダーラインが2拍3連）のように、主人公の心情を優しく表現することもできますね。

[譜例7-19]

Sound Example

CamScannerでスキャン

H：歌唱やコーラス・スタイルで盛り上げる

「より大きく」を一番表現しやすいのは、ボーカルやコーラスだと思います。単純に、より大きな声で歌えば、その熱さは聴き手に伝わります。**一人（1声）よりも、2声、3声……とより大きな音になりますね。**

また、ノーマル・ヴォイスやシャウト・ヴォイス、*pp*（ピアニッシモ）よりも、*ff*（フォルティシモ）のほうが盛り上がるのも容易に想像がつきます。人間の感覚のおもしろさで、ざわつきの中、怒鳴るような大声で語り出すよりも、囁くような声で「みなさん、聞いてください……」と始めた方が、案外、ざわつきが一瞬にして収まり、静寂になることもあります。それは、サビの盛り上がりにも応用できるかもしれませんね。

I：個性的なコード進行やハーモニーなどで盛り上げる

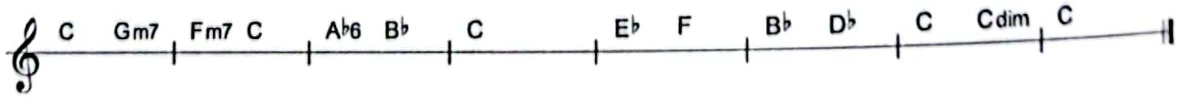
「美味しいコード進行は、曲の聴かせどころで使おう！」は、作曲の鉄則ですが、サビこそその聴かせどころになります。

①個性派コード

ハ長調で言うと、D♭、E♭、G♭、A♭、B♭……といった黒鍵をルートにしたコードや、Fm7、Gm7、Dm7（♭5）……など、ほかの調から借りてきたコード、ディミニッシュやオーグメントなどの個性的なコードを使ってロック・フィーリングたっぷりにすることで、サビの個性を際立たせることができます。

例：D♭＝♭II、E♭＝♭III、G♭＝♭V、A♭＝♭VI、B♭＝♭VII
　Fm7＝IVm7、Gm7＝Vm7、Dm7（♭5）＝IIm7（♭5）

[譜例7-20]



Sound Example

②意外性の転調を生かす

転調がもっとも使われるのは、サビの頭かもしれません。次項の「サビで光る転調のテクニック」をぜひご覧ください。

J：アレンジやバンドサウンドとともに盛り上げる

サウンドで盛り上げるということは、どちらかといえば、メロディー作りよりも、編曲（アレンジ）の受け持ちです。しかし、バンドや打ち込み系アーティストの場合、作曲とサウンドが同時進行のことが多いので、ある意味**「作曲＝編曲」**という意識で考える必要があります。

そこで一番多用されるテクニックが、ギターやベースなどのリフ（riff）と絡め合わせたメロディー作りです。リフを先行させて、メロディーをそれに絡めたり、リフに歌詞を乗せて歌メロディーにしたり（4章04）……というパターンですね。チャック・ベリーに始まったギターリフの曲作り、ビートルズやストーンズといったロックのレジェンドたちのリフがすばらしい楽曲の数々、レッド・ツェッペリンのヒット・チューンを聴けば、リフの重要さが否応なしに伝わります。また、テクノ・ポップやEDM（エレクトロニック・ダンス・ミュージック）を聴いても、打ち込みならではのリフがキャッチーな楽曲は数限りなくあります。

・リフがすばらしい楽曲例

Rock	ビートルズ	「Day Tripper」「Birthday」
	ザ・ローリング・ストーンズ	「Satisfaction」「Brown Suger」
	ディープ・パープル	「Black Night」 「Smoke On The Water」
	レッド・ツェッペリン	「移民の歌」「胸いっぱいの愛を」
	クリーム	「Sunshine of Your Love」
Pop	リップス・インク	「Funky Town」
	M	Pop Muzik

CamScannerでスキャン

EDM	Zedd（ゼッド）	I Want You To Know
R&B	マイケル・ジャクソン	「Billie Jean」「Beat It」
	テンプテーションズ	「My Girl」

サビで光る転調のテクニック

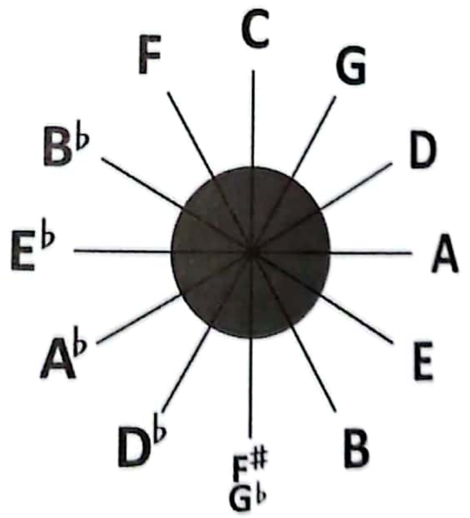
転調がもっとも効果的に使われるのは、やはりサビでしょう。転調の効用は、音域を上げたり、メロディーの明暗の表情を変えたり、意外性でメロディーの印象度をアップしたりと、さまざまです。そこで、サビで簡単に応用できる転調のテクニックを紹介しましょう。コード進行とメロディーで具体的な響きを挙げています。すべて、実践の作曲で応用できるテクニックばかりです。

ちなみに、転調は英語で「Modulation」といいます。なお、転調を知るためには、長調・短調といったキーの知識、完全5度、短3度といった度数（音程差）の知識、ドミナント・モーションやツーファイブといったコードの進行に関する知識……などが必須です。苦手な方は、楽典書などでご確認ください。

A：新調のドミナントを挟んでラクラク転調

転調先の調（新調）の「5度の和音（属和音）＝ドミナント」を経由（ドミナント・モーション）して転調します。転調の基本パターンです。五度圏（サークル・オブ・フィフス）という表がありますが、それを応用するとわかりやすいと思います。

・五度圏（サークル・オブ・フィフス）



アルファベットは、音名であり、同時に、調も表しています。右回りで、完全5度ずつ上がっていきます。左回りは、完全4度ずつ上がっていきます。

この表を使えば新調のドミナントがすぐにわかります。進みたい調の主音の音名を探し、その右隣り（右回りの次の音）が、ドミナントです。CメジャーからEメジャーに転調したいときは、新調の主音Eの右隣りを見てください。Bですね！　つまり、BまたはB7を挟めば、Eにラクラク転調できるのです。同じく、CメジャーからDマイナー（ニ短調）に転調したいなら、Dの右のAまたはA7を経由すれば、すっと転調できます。何調から何調に進む場合も、この表でOKです。

具体的な例を挙げてみましょう。[譜例7-21]は、ハ長調（Cメジャー）からホ長調（Eメジャー）に転調し、ニ短調（Dマイナー）に進み、ハ長調に戻ります。

[譜例7-21]

Sound Example

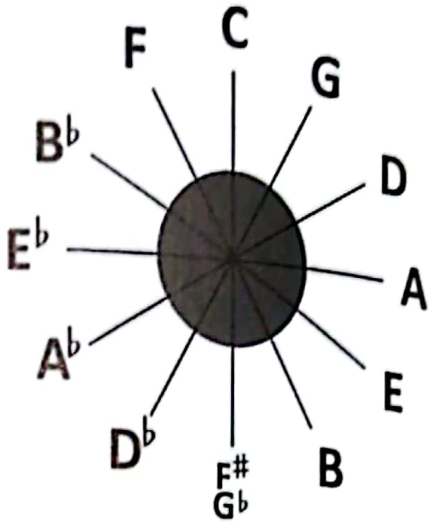
①のB7は、新調Eメジャーのドミナント7thですね。4拍目にちょこんと置いて、転調しています。

②のA7は、メロディーごと新調（Dマイナー）を感じさせています。ソの♮は、Eメジャーのブルーノートであり、次のDマイナーのスケール内の音でもあります。

③のG7/Bは、新調のCメジャーのドミナント7thですが、分数コード（転回形）にして、より新調に進みやすくしています。「B♭→B→C」とベースが半音上行します。

CamScannerでスキャン

B：新調のツーファイブを挟んでラクラク転調



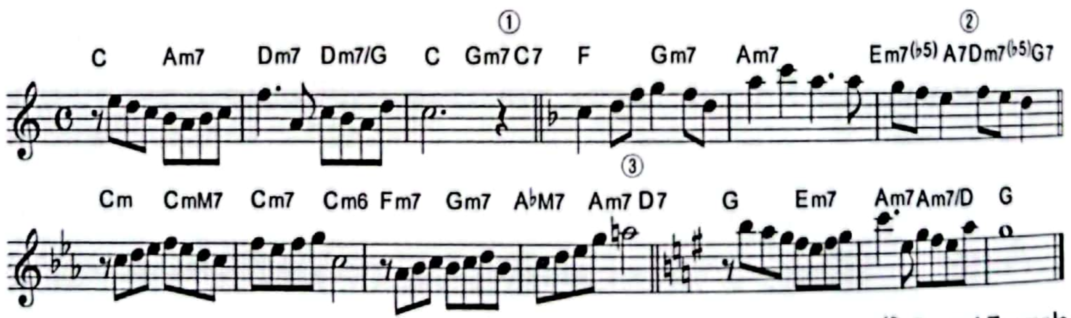
転調先の調（新調）のツーファイブを経由して転調します。これもドミナントを挟むのとまったく同じ感覚で転調できます。ドミナントよりも、もっと滑らかで自然な転調やうまく使えば意外性を演出することも可能です。

ツーファイブも5度圏が役立ちます。ひとつ右がドミナントでしたね。CのドミナントはG7！　さらに、もうひとつ右をマイナー7にしましょう。すると、Cの場合ですと「Dm7→G7→C」となります。これがツーファイブです。

Dメジャーで考えれば、ふたつ右のEm7から始まって、「A7→D」となります。「Em7→A7→D」となりますね。マイナーも同じでOKですが、その場合は、m7（♭5）とします。Aマイナーなら「Bm7（♭5）→E7→Am」ですね。

［譜例7-22］は、ツーファイブを応用したメロディーです。先ほどのメロディーの転調方法を変えたものです。ハ長調からヘ長調、ハ短調から、ト長調に進んでいます。

［譜例7-22］



Sound Example

①は、新調Fのツーファイブですね。Gm7に入るときメロディーのド音が11thの響きとなって美しいです。

CamScannerでスキャン

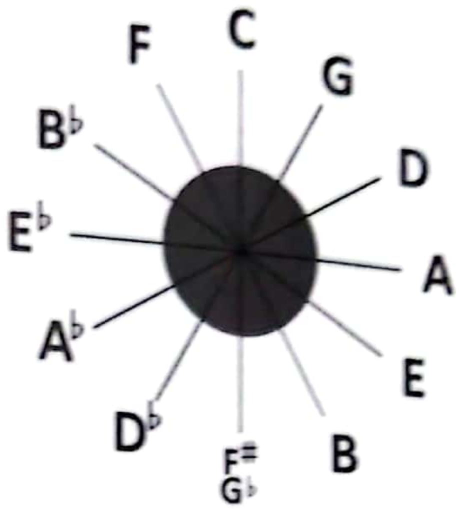
②は、マイナーのツーファイブを二段重ねにしたものです。マイナーでもメジャーでも、ツーファイブの二段重ねは、とてもよく使われます。

③は、シンプルにツーファイブでつないでGメジャーに入っています。

C：短3度上下への転調

ポップスのサビの定番の転調！ それが短3度上への転調です。短3度は、半音3つ分です。

なんと、ここでも5度圏が活躍します。左回り90度が短3度上となり、右回り90度が短3度下となります。



ハ長調（Cメジャー）からだと、短3度上で変ホ長調（E♭メジャー）への転調となります。ユーミンの「きっと言える」は、短3度上への転調の連結が特徴的な名曲です。さて、右回り90度の短3度下への転調も効果的です。たとえば、CメジャーからAメジャーへの転調。短3度上下への転調は、サウンドが大きく変り、効果が大きいので、本当によく使われます。

短3度上下の転調の例をいくつか紹介します。[譜例7-23] ①は、いきなり短3度上です。予告がないので、新鮮な感じが際立ちますね。

②は、短3度上の調（E♭）のサブドミナント（A♭）に入る転調です。何調か、一瞬判断ができませんから、浮遊感が楽しめます。そして、カッコいいです。

③は、新調の3度マイナー（Gm）に入ります。G7が同じルートのGm7に変わる不思議感のある転調です。

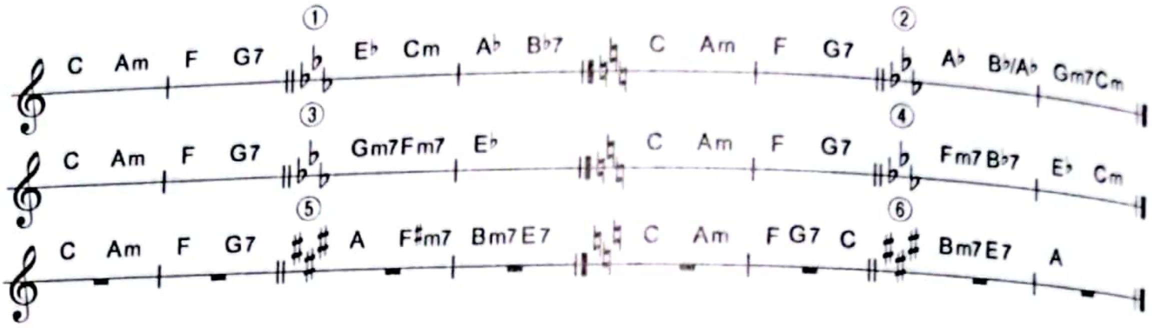
④は、新調のツーファイブから始まる進行です。ちなみに、この進行は逆循環進行ですね。

⑤は、短3度下への転調です。いきなりの転調ですが、その前のコード進行を見ると、ルートが「F→G→A」と順次進行で上がるので、自然で心地よく転調できます。

CamScannerでスキャン

⑥は、新調のツーファイブから始まる進行ですね。

[譜例7-23]



🔊 Sound Example

D：同主調、平行調など関係調への転調

いわゆる近親調という関係性の強い調への転調です。[図7-1] は、ハ長調を中心とした調の関係図です。これらへの転調は、わりと自然にスッと入っていけますが、逆に、驚きがなく新鮮みに欠ける傾向があります。その中で、同主調への転調は、**同じ主音の長調と短調という正反対のキャラクター同士の転調**ですから、非常に効果的です。クラシックでも、ポピュラーでも多用されます。

著者が、いつも「同主転調」として例に挙げるのは、ポール・マッカートニーの傑作「フール・オン・ザ・ヒル」です。ニ長調から始まり、サビからは、ニ短調に転調します。歌詞やメロディーを転調が大きく包み込んで、すばらしい！　の一言に尽きる同主転調の傑作です。

また、「平行調への転調」は、すでにあたり前すぎて、転調と言わないくらいの転調です。ビートルズの「レット・イット・ビー」や「イエスタデイ」は、**サビから平行短調**へ進んでいます。その瞬間、切なさや力強さがあふれ出ます。短調は、悲しい・切ないだけでなく、力強さや熱意も表すことができるのです。

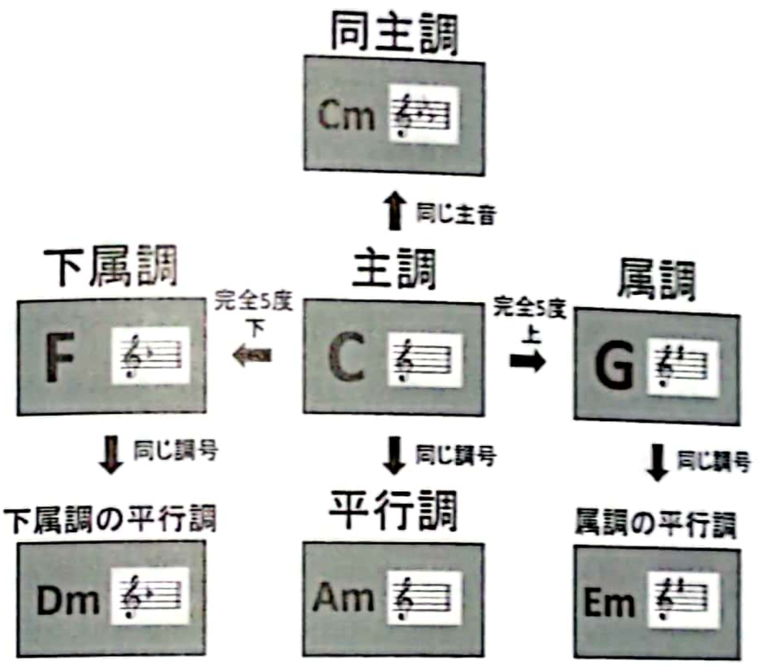
関係調の転調として、属調への転調の例をひとつ紹介しましょう。槇原敬之さんの「もう恋なんてしない」は、AメロのE（ホ長調）から、Bメロで属調（5度上）のB（ロ長調）へ転調しています。ビリー・ジョエルを感じさせるおしゃれ感です。C（サビ）で元のホ長調に戻っています。

CamScannerでスキャン

下属調への転調の例としては、SMAPの「世界に一つだけの花」を挙げましょう。AメロはA（イ長調）で、Bメロの頭1行（♪それなのに〜）が下属調のD（ニ長調）となりますが、すぐにイ長調に戻ります。たった1行ですが、雰囲気がガラッと変わるので効果は絶大です。が、案外多くの人が転調に気付いていないのです。

関係調への転調は自然すぎて、効果はあるのに目立たなく、スッと入っていけるという特徴があります。実は、この2曲とも作詞作曲が槇原さんなのですね。彼も、そうとう転調にこだわりがあるのではないでしょうか？

[図7-1] ハ長調を中心とした調の関係図



E：部分転調

メロディーの途中で、瞬間的に別の調に入ってすぐまた戻るのを「部分転調」と言います。また、曲の途中に「ツーファイブの進行」が入ると、その瞬間、**ツーファイブの落ちつき先の調**を感じます。これも、ある意味、部分転調と考えます。[譜例7-24] のメロディーは、とてもきれいに流れていますね。全体的にはハ長調で間違いありません。しかし、よく見てみましょう。

CamScannerでスキャン

[譜例7-24]

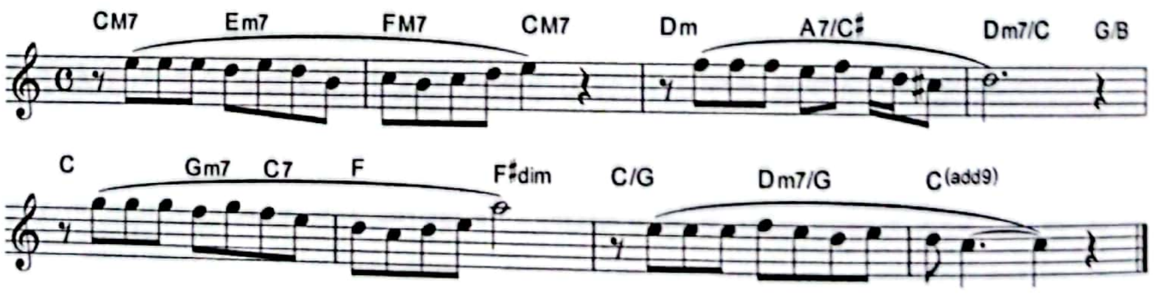
Sound Example

①は、ハ長調のモチーフです。

②は、①を2度上げたモチーフですが、「Dm→A7→Dm」という**ニ短調のドミナント・モーション**が入っていますし、**ニ調旋律的短音階のド♯**が入っていることからも、**ニ短調に部分転調している**と考えられます。実は、小節の頭の「Dm」というコードは、ハ長調の2度マイナーでもあり、ニ短調の主和音でもありますね。両調に関連するコードをきっかけに転調すると、とても自然な流れとなります。そういったコードのことを**「ピヴォット・コード」**と呼びます。

③は、イ短調（Aマイナー）のツーファイブである「Bm7（♭5）→E7」が入っていますね。ここは、イ短調に部分転調です。いわゆる**平行短調への転調**ですね。けれど、ここのコード進行を［譜例7-25］のようにすると、ヘ長調に部分転調しているように感じられます。「Gm7→C7」がヘ長調のツーファイブだからです。案外、こちらも爽やかでいいですね。

[譜例7-25]



Sound Example

転調は、メロディーが別の調になることを意味しますが、メロディーは元の調のままなのに、コード進行で転調感を演出することも可能なのです。

転調はメロディーとコードの知恵の輪

03

詞先の作曲テクニック

詞先ができれば、曲先も怖くない！

4章では、言葉にメロディーを乗せるテクニックを細かく解説しました。ここでは、具体的な歌詞を元にメロディーを組み立てるヒントやテクニックを紹介します。本書で解説した技法のすべてを盛込むべく、いろいろな切り口でメロディーを書きましたので、ぜひ参考にしてください。歌詞は、ポップス系、演歌系、バラード系の3タイプです。また、あくまでも鼻歌主義を貫くために、歌詞を何10回も読みながら浮かんできたメロディーを基本にして作っています。

ポップス系「接近遭遇」

歌詞から紹介します。

「接近遭遇」

毎朝　7時の循環バス	446
遅れることしか　能がなく	445
定員オーバー　乱暴運転	4444
それでも　7時の循環バス	447
あの子が毎日　乗ってるからさ	447
混雑オーケー　感情高揚	4444
今日こそ祈るよ！　接近遭遇	4444

CamScannerでスキャン

主人公の男子または青年は、（通学または通勤のため）朝7時の循環バスに必ず乗るのです。いつも遅れるし、乱暴運転で混み混みです。でも、前後のバスじゃなくそれに乗るのは、彼女が必ず乗ってくるから！　……という内容ですね。著者がどのように考え（作曲）を進めたかを時間軸に沿ってご紹介します。

①コンセプト、方向性の決定

みなさんなら、この歌詞をどんな曲想、曲調、音楽ジャンルにしたいですか？重苦しいマイナーのバラードは？　……あり得ませんよね。10代、20代男性の明るく楽しい、Loveの一歩手前の歌詞です。著者は、明るく、楽しく、ポップで突き進んでいくような感じのメロディーが似合うと判断しました。

②リズムは？

前に突き進む感じといえば、著者は8ビートで連打するメロディーをイメージします（4章）。そして重要なのが**テンポ**です。バスのスピード感や心の高揚感を象徴するようなイメージです。BPMで140くらいの「ちょい速」なロックンロール系のリズムはどうでしょうか？　また、歌詞（バス）からの連想で、「サヨナラバス」（ゆず）風のアコースティックなイメージもよいかも。あるいは、ビートルズの（不思議なバス旅行をテーマにした）「マジカル・ミステリー・ツアー」風のロックも合いそうです。

③歌詞を分析する

歌詞を読みながら、その流れやブロック構成や字脚などをチェックしましょう。歌詞の右横に書いてある数字が、字脚（音数）です。7行ワンブロックで書かれていますね。しかし、よく見ると、5行+2行で分けることも可能です。「Aメロディー5行、サビ2行」という構成でいけそうです。

④鼻歌タイム！

ここから、歌詞をメロディーのように読み歌いしていきます。もし、ギターやキーボードが弾けるなら、好きなコード進行を弾きながら、歌ってみましょう。テンポは、安定した方が歌いやすいと思うので、アプリでもリアルでもOKですから、**メトロノームを心地よいテンポに設定（今回は140）**し、それに合わせ

CamScannerでスキャン

ながら歌います。しかし、何をどう歌えばいいのかわからない人が多いかもしれません。その際は、次の⑤を見ましょう。

⑤モチーフを決めよう！

歌詞の最初の1行がモチーフの2小節となりそうです。たとえば、ハ長調（♪ドレミファソラシド）でCメジャー（ドミソ）から始めるとしましょう。楽器やアプリで音を確認しながら、まず、コード音のどれか（ドかミかソ）を最初の1音とします。一番簡単なのは、同音連打のモチーフです。「♪ドドド〜」とか「♪ソソソ〜」の音程で歌詞を歌ってみましょう。

あるいは、モチーフの章を参考に、ドミソの音を中心にアルペジオ型のモチーフとしてもよいですね。メトロノームの「♪カッカッカッカッ（4つ分）」が1小節ですから、そこに歌詞を8つ分はめ込むイメージです。「♪まいあさしちじの……」で8音ですね。案外、テンポも速いし、疾走感も出るので、同音連打でもいい感じです。ただし、2小節目もそのままですと、いわゆる「お経」風になってしまいます。2小節目で変化をつけたいですね。気に入った流れが見つかるまで、何度でも、何100回でも歌ってみましょう。この際、何かに似てしまってもOKです。また、バスつながりで、ゆずの「サヨナラバス」やビートルズの「マジカル・ミステリー・ツアー」のメロディーを参考にしてもよいでしょう。

⑥とにかくモチーフはくり返す

最初のうちは、モチーフを決めたら、それをくり返して構成していきます。覚えやすさのキーワードですね。2度で上げたり、コード進行にそって変えたりと、さまざまな展開方法がありますね。

⑦最高音はサビに！

最高音はサビに設定するのがグッド！　でしたね。ですから、本作の場合、6〜7行目にピーク（クライマックス）がくるようにしたいです。

⑧定番のコード進行やカウンター・ライン

定番のコード進行やカウンター・ラインも有効です（5章03）。では、完成したメロディーを［譜例7-26］と**Sound Example**でご確認ください。定番の組み

合わせで作ってあります。

[譜例7-26]

接近遭遇

Sound Example

A：楽譜の書き方のルール

まず、歌メロディー用の楽譜の書き方をおさらいしておきましょう。

・リハーサル・マーク（Intro.、A、B、C）などをつけて、進行がわかりやすいようにする。なお、リハーサル・マークをつける場合、小節線を2本にする（複縦線）。

CamScannerでスキャン

・変拍子や転調する場合も複縦線を忘れずに！
・コードネームは、コードの変り目にわかりやすく書く。
・歌詞は音符の真下に、「ひらがな」で。漢字は基本的に使わない。
・基本は「字脚1音：1音符」。二重母音や撥音（ん）の場合は、1音符の下に、2文字を書き込むこともある。
・タイでつながった音符の下には、「ー」を忘れずにつける。
・曲の終わりは、「終止線」をつける。

B：メロディーの解説

ポイントごとにご説明します。

ポイント①

Intro.は、歌詞の段階にはなかった、タイトルの「接近遭遇」を付け加えました。楽曲の最後の2小節を頭に持ってきたのです。**最短形のサビ始まり**といえそうです。ただし、ワンアイデアを加えて、コード進行は変えてあります。3/4→4/4という変拍子で意外性を演出しました。

ポイント②

Aメロディーからは、**2小節のモチーフのくり返しのメロディー**となっています。変化を加えながらくり返していくダッシュ反復ですね（2章02）。Aの1、2小節目は基本のモチーフaです。3、4小節目は、同じ音程でリズムだけが違います（a′）。5、6小節目（a″）と7、8小節目（a‴）は、aを4度上げています。8ビートで打ち付けるような同音連打のメロディー。偶数小節は、いったん、音程を上げてすぐ戻るという、刺繍音の応用ですね。とにかく、Aメロディーは、メロディー作りの基礎の応用から生まれたメロディーと言えます。

ポイント③

Aメロディーのコード進行（C-G-Am-F）は、「レット・イット・ビー」や「レット・イット・ゴー」のコード進行と同じです。これも基礎の応用ですね。

CamScannerでスキャン

ポイント④

Bメロディーは、ミレドシ♭と2度で下行するメロディーです。**カウンター・ライン作曲法**を応用しています（5章03）。最後のシのフラット音が味になっていますね。シ♭は、ハ長調における「7度のフラット=**ブルーノート**」です（4章02）。この音が入るとロックっぽくなるのですね。

ポイント⑤

Cメロディーは、1拍ずつ打ち付けるようなリズムになっています。この歌詞の特徴は、「こん」「オー」「ケー」「かん」「じょう（=じょー)」「こう」「よう」「きょう」「せっ」「きん」「そう（そー)」「ぐう（ぐー)」など、単語の発音自体がビートを持っているのですから、メロディーは、4分で打ち付けるようにしました。その方が、歌詞のリズムが生きるという判断です。

ポイント⑥

Cメロディーの1と2は、聴かせどころです。2小節目は、ラ♭とミ♭の両方が書き込んでありますね。本来は、（ ）内のラ♭の方が自然なメロディーです。しかし、ここは、**「感情高揚」**という熟語の意味を音で表現するために、**上行するミ♭**を選びました。コードも、**FからA♭と短3度上行**します。まさに、感情高揚なメロディーとなっています。

しかし、たったひとつ犠牲にしたのが、「感情」のアクセントです。本来、感情はアクセントのない（平坦な）言葉ですから、「かん」が高いと、少々違和感があります。

ポイント⑦

メロディーをミ♭に上げたことで、C1の最高音がレ、C2の最高音がミ♭、C3の最高音がミ(♮）となって、徐々に盛り上がるカウンター・ラインが描けます。聴いた感じもこちらがいいと思いました。もろもろで、ここはミのフラットを選択しました。

CamScannerでスキャン

ポイント⑧

楽譜最下段のコードの半音下行の仕掛けは、あまりにメロディーが定番過ぎるので、すこしバックで遊びを入れた感じです。タイトル語の前に、ジャジャジャジャとリズムアタックを入れたのですね。

ポイント⑨

最後の「接近遭遇」は、なんとCメロディーの1と同じメロディーです。記憶のくり返し効果の応用といえます。また、小玉音符のように、ハーモニーを入れてもいいですね。すると、最高音も（レ→ミ♭→ミ♮→ファ）とファまで上がり、より盛り上がります。

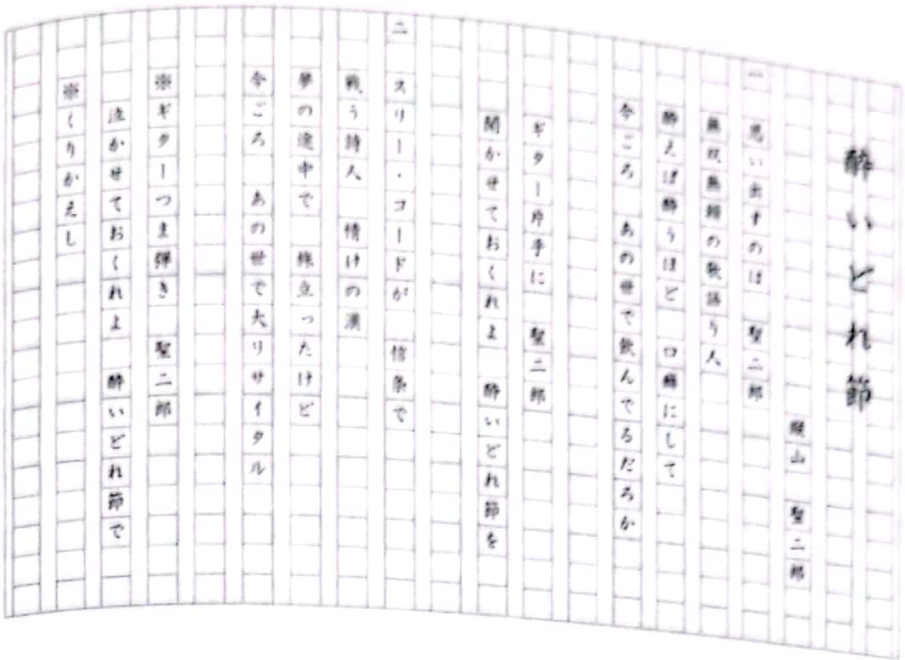
ポイント⑩

コード進行で、A♭とB♭が登場しますが、ビートルズコードとも呼ばれるコードたちです（5章02）。ロックぽさを演出するには最適のコードです。

Sound Exampleには、簡単なリズムとともにシンセサイザーのメロディーが録音されています。楽譜を見ながら、歌ってみてください。シンプルなメロディーの組み合わせながら、楽しい仕上がりになっています。基本の重要性を感じて下さいね。

フォーク演歌系「酔いどれ節」

今度は、フォーク演歌とでもいった歌詞です。著者の高校時代の同級生で早世した天才作詞作曲家、横山聖二郎君の思い出を歌詞にまとめ、彼に捧げる歌としました。


酔いどれ節

一 思い出すのは 聖二郎
無双無頼の歌語り人
酔えば酔うほど 口癖にして
今ごろ あの世で飲んでるだろうか
ギター片手に 聖二郎
聞かせておくれよ 酔いどれ節を

二 スリー・コードが 信条で
戦う詩人 情けの漢
夢の途中で 旅立ったけど
今ごろ あの世で大リサイタル
※ギターつま弾き 聖二郎
泣かせておくれよ 酔いどれ節で

※くりかえし

[譜例7-27]

酔いどれ節

Sound Example

演歌の世界で活躍した親友(とも)に捧げる歌ですから、演歌的なメロディーを作りました。彼は生前、「演歌と童謡を合体させたような新しい音楽を作りたい、そして演歌のマイナー3コードではない、新しいコード付けも学びたい」と、一緒に

酒を呑みながらよく語ってくれました。ですから、彼風のメロディーや彼がチャレンジしたかったコードなども盛込みました。

ポイント①

この曲の[A]のメロディーは、「接近遭遇」と違い、自由奔放に動いているようですね。とくに、音高の乱高下が激しいメロディーです。しかし、よく見ると、2小節単位でリズム形がそろっていることに気がつきます。1小節目が半拍休みで始まり（アウフタクト）、2小節目の2拍目がターンタ（♫）という付点のリズムになっていますね（A1=A2=A3）。音高の動きが自由でもリズムにまとまりがあるので、スッと頭に入ってきます。脳は、リズムの共通部分をスッと認識し、覚えるのですね。

ポイント②

[A]の3-4と5-6は、4度違いですが、よく似たモチーフです。そして、[A]の7-8小節目は、コード進行やリズムは違いますが、[A]の1-2と同じですね。こう考えると、モチーフのパターンとしては、abb'a'……と理解できます。最初、メロディーは自由に動いていると感じましたが、実際は、部分部分で同じような動きをして、まとまり感を醸し出していたのです。

ポイント③

メロディーですが、全体的にはイ調自然短音階です。しかし、部分的にハ長調を感じさせるメロディーも登場します。[A]3-4、5-6あたりは、演歌にピッタリな四七抜き音階を意識しました。

ポイント④

[A]のコード付けは、彼が言っていた「3コードではないコードにチャレンジしたい」という思いを具現化してみました。「Am-Em」は、彼の世界感の3コードです（イ調自然短音階）。そして、Dm7以降は、彼がやりたかったマイナー7thや4度進行というポップス寄りの進行です（ハ長調）。下の段のFM7以降も同じです。

また、何ヵ所かですが、彼のヒット曲からメロディーを数音、引用していま

CamScannerでスキャン

す。これも彼に対するリスペクトです。こんなことは、作者にしかわからない個人的な思いですね。でも、誰にでも、創作時に作品に込めたい自分だけの秘密の思いがあったりするはずです。言わなければ、誰にもわからない！　僕と聖二郎君しかわからない話ですが、今回、このコードやメロディーの仕掛けで天国の彼に思いが伝わるような気がしました。

ポイント⑤

Ⓑ（サビ）前に2/4拍子を挿入しました。すっとサビに入ってしまうと、あっけない！　かといって1小節伸ばしてしまうと、間が持たない！　そんな時に、**2/4拍子を挟むテクニック**は、バラードでも頻出します。

ポイント⑥

Ⓑ（サビ）からは、ギターをジャカジャカかき鳴らすイメージです。天国で彼がリサイタルをしているようなイメージです。Ⓐと対照的に、長い白玉音符でじっくり歌えるようにしてあります。そして、1拍あるいは1.5拍のアウフタクトが、サビ・メロディーの肝ですね。16分音符のシンコペーションも軽快です。さらに、6度の跳躍を挟んでいます（か→たてに、き→かせて、お→くれよ)。これも効果的です。

ポイント⑦

サビ前の「ギタ」の部分は、半拍単位でコードがついていますね。これは、もちろんサビに入るための迫力をつける意味合いです。コードをつけることは、そこにリズムとアクセントが加わるという意味もあるのです。サビ最後の「ぶし」の部分は、1拍毎のコード付けです。これも終止感を煽るための迫力付けのコード・チェンジですね。

著者は、このタイプの演歌風の楽曲は専門分野ではありませんが、彼に背中を押されて書くことができました。これも子供の頃から知らず知らずのうちに聴いてきた演歌や歌謡曲から無意識に学んだスキーマのおかげだと思います。

CamScannerでスキャン

バラード系「宇宙に一つだけのStar Sign（星座）」

最後は＋ポップ系のバラードです。タイトルが国民的ヒット曲の借用のようになっています。実は、本書用に「世界に一つだけの花」のスタイルを借りて架空詞として書いたため、タイトルまで同じようにしました。

「宇宙に一つだけの Star Sign（星座）」

作詞：真紅杜二夫

1A
星座みあげて　指さして
いろんな星を　つなげた
修学旅行の　思い出に
二人だけの星座　作ろう

1A′
数億光年　旅をして
届いた　光　まぶしい
自由時間に　抜け出して
二人だけの明日　描いた

1B
永遠なんてさ　僕らには
夢物語　分かってる
たとえ想い　かすむ日が　来ようとも
この星座　忘れない

1C
そうさ二人は
宇宙に一つだけの Star Sign（星座）
一人一人　違う星の精霊<せい>
永遠を　胸の内に刻み
一瞬のこの愛　信じよう

2A
出会ったあの日の　梅雨<つゆ>空は
いまにも崩れ　壊れそう（そう　で1音）
まるで僕たちの　心の絵画<え>
雲の向こう　星を　信じた

2A′
たった二ヶ月の　会話から　感じた君の　真実<まごころ>
今この星座　感じてる
二人だけの星座　忘れない（ない　で1音）

2B
人生なんてさ　僕らには
夢物語　分かってる
たとえ想い　かすむ日が　来ようとも
この星座　忘れない

2C
そうさ二人は
歴史に一つだけの　Star Sign（星座）
一人一人　違う星の精霊<せい>
一瞬を　胸の内に刻み
永遠のこの愛　信じよう

D(大サビ)
永遠なんて　一瞬だから
今　この瞬間<とき>を　大切に

1C　くり返し
2C　くり返し

CamScannerでスキャン

[譜例7-28]

宇宙に一つだけのStar Sign

Sound Example

CamScannerでスキャン

16ビートでメロディーが細かく動いていますね。コードも凝っていて、サビで転調するという複雑な構成になっています。しかし、いたるところに基礎的な作曲テクニックが散りばめてありますから、けっして難しい！　という楽曲ではありません。

ポイント①

モチーフの2小節間、ミの同音連打が印象的です。[A]メロディーの1小節目からのコード進行は、「C－Caug－C6－C7……」というように、「ソ→ソ#→ラ→シ♭」とコードの内声が5度から半音ずつ上がっていく流れになっていますね。主人公たちが星空を見上げるイメージをコード進行で表現したのです。

ポイント②

同じように[A]の3、4はラの同意連打で、コードも内声がFの5度から「ド→ド#→レ→ミ♭……」と上がっていきますね。しかも、2段目からはベースが、「G→G#→A」と半音で上行します。宇宙を、大空を見上げるイメージのコード付けとなっています。

ポイント③

[A]のメロディー自体も、(コード進行と同じように)「ミの同音連打→ラの同音連打→ドの同音連打……」と徐々に上がっていきますね。しかし、[A]5の後半からメロディーは下行していきます。[A]7からの音階で下がるメロディーは印象的です。

ポイント④

[A]の1、2でソ音に（　）をつけてます。ボーカルの音域は、下のドから上のファ#というように1オクターブと増4度あり、少々広めです。もし歌手にとって広すぎる場合は、下のド音を（　）のついたソ音にしてくださいという意味です。ソ音のメロディーも、ちょっとビリー・ジョエルっぽくなるので、著者的には好きなメロディーです。**Sound Example**はド音で収録してあります。その他、[A]の7、8や10も同じ意味です。すると、音域は**1オクターブと長3度（10度）**となり、非常に歌いやすくなります。平易な10度！　ベストな音域ですね（4章

CamScannerでスキャン

03)。また、サビ（C）に4回登場する高い「ファ♯」をファルセット（裏声）で歌うようにすれば、音域的には問題なくなりますね。（4章03）

ポイント⑤

A9、10の「uh……」は、詞には入っていません。作曲時点で加わったアイデアです。

ポイント⑥

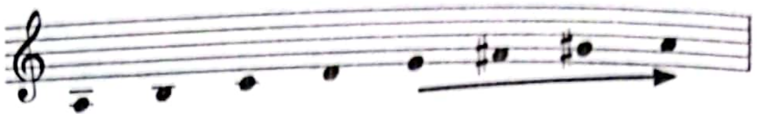
細かい歌い方のイメージですが、A3、4の「ほーしを」「つーなーげた」、A′3、4の「ひーかり」「まーぶーしい」……の太字下線の「ー」は、軽く（息音くらいのイメージで）母音を発音して、メロディーのビート感を強調する部分です。「ほぉしを」「つぅなーげた」、A′3、4の「ひぃかり」「まぁぶーしい」となりますね。そのことで、AやA′の1、2と同じリズムであることがアピールでき、より統一感が生まれます。そして、歌手の表現方法でロック的なニュアンスも表現できます。

ポイント⑦

Bは、メロディーもコード進行も力を入れて作りました。数億光年といった星空を描くAのファンタジーなイメージとは逆に、主人公たちの内面の思いがリアルに描かれています。AとBとの対比の構図を描く部分です。ですから、ここから、Aマイナーのメロディーにしました。具体的には、**イ調旋律的短音階**［譜例7-29］を使ってあります。マイナーのメロディーの持つメランコリックな雰囲気がすてきです。譜例のように、音階をミからスタートしたメロディーですね。しかも、譜例をじっくりご覧ください。「ミ→ファ♯→ソ♯」ときて、ラに単純に上がらず、いったん、非和声音のシから和声音のラに落ち着いていますね。そう、倚音のテクニックです。このシ音は、非常に効果的です。コード進行は、ベースがE音とA音のペダルポイントとなっています。コードを聴くだけで美しい流れです。

CamScannerでスキャン

[譜例7-29] イ調旋律的短音階



🔊 Sound Example

ポイント⑧

その後、[B]の後半（[B]の5から）は、ハ長調に戻っています。ここは、16ビートでメロディーを軽くグループさせるようなリズムです。具体的に言うと、タターというリズムの連続になっていますね（たとえ　おもい　かすむ　ひがこ……)。そこに揺れるような大きなグループ（リズムのうねり）を感じて歌うとカッコいいのです。

ポイント⑨

その後、「こようとも」の部分は、**メリスマ**といって、歌詞の1音に対して、音符をいくつも歌う「コブシ」の手法です。ここでシンガーのうまさが光ります。

ポイント⑩

[B]の7の「B♭M7(♯11)」は、妖しげな響きが魅力です。ここは星座や宇宙のもつミステリアス感をこのコード、とくに「♯11th」の音に託したのです。

ポイント⑪

[C]からAメジャー（イ長調）に転調させました。元のキーであるCから数えると長6度上（短3度下）への転調ですね。スッと明るいイメージになるのがわかりますね。

ポイント⑫

歌詞の[C]は、「そうさ二人は」からですね。楽譜は、その後の「宇宙に一つだけの」からとなっています。メロディーのアウフタクト部分（♪そうさふたりは）は、本来のサビ頭から飛び出していると考えるので、歌詞と楽譜で[C]の位置が違っています。

CamScannerでスキャン

ポイント⑬

「♪そうさふたりは」とCメロディーの1、3で、「♪ミレラシ……」というメロディーを共通させていますね。サビのメロディーの印象度をアップさせています。しかも、印象的な部分をくり返すという、**サウンドバイト的な仕掛け**でもありますね。

ポイント⑭

お約束で、サビで最高音のファ#が登場します。一番大事な「Star Sign」という言葉を最高音にしています。大切な言葉だから、高く印象付けたというコンセプトです。その後、**ファ#のオクターブの跳躍メロディー**を2回も登場させて、さらに盛り上げています。

ポイント⑮

その際、サビの最後を盛り上げるために、「酔いどれ節」でも使った2/4の変拍子が効果的に登場します。

ポイント⑯

コード進行も非常に凝っています。メロディーを美しく響かせるための進行です。4小節間、ベースがA音を弾くペダルポイントのテクニックですね。

メロディーのチェックポイント

・Aメロディー1段目のメジャーのクリシェの進行。
・Aメロディーの2段目の分数コードによるベースラインの進行。
本文で解説している、どちらも著者の大好きなテクニック。
・Bメロディーの1段目のベースのペダルポイントの進行。
「E-D/E-Ddim/E-Am-Bm/A-C6/A-Bm/A……」という流れは、前半がE音、後半がA音のペダルポイント。コード進行を弾くだけでも美しく感じる。
・Bメロディーの2段目の4度進行。「D→G→C→F→B♭→E」とベース音が4度で上行。4度進行はバラードの定番。
・Cメロディーの1段目のベースのペダルポイント進行。Bメロディーのペダルポイントの進行をメジャーにした感じの響き。「A-Bm/A-C#m/A-Bm/A」

CamScannerでスキャン

・Cメロディーの2段目のF♯マイナーからのクリシェ。「F♯m－F♯mM7－F♯m7－F♯m6」

その後「DM7→D♯dim→Bm7/E」という半音でベースをつなぐパッシング・ディミニッシュ（下線）の使い方も要チェック。

実は、歌詞では大サビにあたる[D]が登場しますが、ここはまだ作曲していません。みなさんのアイデアで、素敵な大サビをぜひ考えてくださいね。

CamScannerでスキャン

04

脳と心に正直な歌作りを！

伝えたいという気持ちがあれば！

本書では、メロディーの書き方という作曲の基本の基本を徹底的に解説してきました。そして、人間の心と脳の働きのすばらしさにもふれました。いい歌を作ろうという信念があれば、きっと素敵な歌ができる！　著者もあらためて感じることができました。最後に、まとめをお贈りしましょう。

みなさんには、**感動的な楽曲をぜひ作り上げて欲しいです！**　そこで思い出すのが、脳科学者の茂木健一郎先生の「脳の働きを変える一番いい方法は、"感動する"ことです」(『脳が変わる生き方』より）という言葉です。作曲家やシンガー・ソングライターとして人を感動させる前に、まずは自分が感動して、脳を活性化させるのが大事なのです。自分が感動することは、脳を活性化させると同時に、**感動の経験値のアップや感動のパターンを知るという意味**でも重要です。映画でも書物でも、リアル恋愛体験でも旅でもライブを観るのでも、なんでもよいので、感動経験の蓄積をしておきましょう。知らず知らずに、そういった経験が脳の中のスキーマを鍛え上げていきます！

A：興味・好奇心・雑学のかたまりであれ

仕事柄、著者の仲間には若い才能が常に溢れていました。デビュー前の作詞家の卵、後にヒットを量産することになる新人作曲家やプロデューサーたち、大きな文学賞を受賞した作家さんもいました。彼ら彼女たちの共通点は、とにかく**物事に対する好奇心が旺盛**で、さまざまな事柄に興味を示し、雑学も豊富でした。本をたくさん読んでいる人も多かったし、作詞作曲問わず、聴いてきた音楽の多さも半端ない人が多かったですね。

そう、もしあなたがプロフェッショナルを目指すなら、知への関心や好

CamScannerでスキャン

奇心を人以上に持って欲しいのです。知識・雑学・理論は、きっとあなたの創作の強力なアシスタントとなるし、仕事を継続するための燃料源となるでしょう。専門分野にこだわらない幅広いジャンルにも目を向けましょう。マンガの神様、手塚治虫先生は、「マンガを勉強する時間があれば映画を観なさい」とアドバイスしています。興味や好奇心、雑学から新しいアイデアが生まれることを信じてください。

B：温故知新と温鮮創新

「故（ふる）きを温（たず）ねて新しきを知る」の精神は重要です。歴史を知らない人が、未来を語るのは難しいです。音楽でいえば、歴史に残る名曲を知らずして、新しい音楽のその革新性が理解できるでしょうか？その意味では、知識・雑学・理論は、「故き」の象徴ですね。また、脳でいえば、長期記憶やスキーマがあるから、温故知新も成り立ちますね。

しかし、**温鮮創新**「鮮(あたら)しきを温(たず)ねて新しきを創る」のも大切です（著者の造語です）。30歳から40歳を越すと、新しいものに対するアンテナや嗅覚が鈍ってきます。感覚のアンテナがどんどん好きなジャンルに特化していき、いい意味でも悪い意味でも自分らしさが固まってくるのです。当然、新しいものに対する感覚が疎くなってきます。

新しいものをどんどん吸収し、まずは、肯定の目と耳で、それらを評価するする態度があれば、もっと新しい物ができるはずです！それが温鮮創新の意味です。

C：聴いて、感じて、判断する

「だめそうだ」とはじめから決めつけて挑戦しないことは、とてももったいないです。たった数音でも歌って声に出してみましょう。脳は必ずその声に反応して、次のアイデアを提供してくれるはずです。人生で聴いてきた数億（？）のメロディーの切れ端から無意識に学んだスキーマが、必ずあなたの作曲のアシストをしてくれることを信じて、まずは、やって、聴いて、感じてみましょう！

CamScannerでスキャン

05 [実践] ワンコーラス作曲をしてみよう

7章では、転調やリズムなどでメロディーに味をつけるアイデアを学びました。最初のうちはテクニックとして使う作曲技法も、学び、応用を重ねるうちに、いつのまにか自分の得意技となります。それこそ、無意識の知識！　スキーマとなるのですね。

Try 1

「Aメロ-盛り上がったBメロ-サビメロ」を考えます。盛り上がりの三大法則を意識して、スケールの大きなメロディーを作ってください。Sound Exampleには、Aメロ前半のみが録音されています。後半は、コードのみとなっています。

①

Sound Example

ヒント：Aメロディーは、8ビートのメジャーなポップスです。2小節単位で緩やかに「♪ミファソラシ」と上行しているので、サビ頭はその流れを意識して、ドから始めると自然でよいでしょう。また、8分音符で刻むような作りになっているので、2分音符など長めの音符で始まるアイデアもいいですね。後半（下の段）の頭4小節は、サビ定番のコード進行で

CamScannerでスキャン

すね。音域は、一番下の音域がドですから、10度を意識（平易10度）して上のミまで使えます。

②

Sound Example

ント：Aメロディーは、①とは逆に8ビートのマイナーでゆったりしたバラードですから、サビは細かく動くメロディーもいいでしょう。後半は、メジャーに転調して盛り上げています。

Sound Example

：3連で弾むメロディーですね。

Aメロディーはペンタトニック（四七抜き音階）のシャッフルのメロディーで、後半は、マイナーとメジャーが2小節ずつくり返す特徴的な構成になっています。サビもその流れで、ペンタのメロディーが合うと思います。メジャーとマイナーのくり返しですから、変化の付け方がポイントとなるでしょう。

CamScannerでスキャン

④

Sound Example

ヒント：ロック特有のコード進行のAメロディーです。細かく平坦（16ビート）で叩きつけるような力強さがあります。一転、サビからは対比を考えて、マイナーの力強い流れになっています。上下に大きく動くアルペジオのメロディーでもよいでしょう。

8章

15秒作曲の実践トレーニング

ここでは、コード先と歌詞先によるメロディー作りの実践を行います。

人の脳の働きの中でも、作詞や作曲におけるスキーマの働きが重要であることは、本書を通じてみなさんも感じられたと思います。くり返し、くり返し、実践したことから、無意識のうちに知識やノウハウとして、脳の中に格納されるのですね。

本章の実践トレーニングは、スポーツにおける基礎練習みたいなものです。くり返しておこなえば、みなさんなりの方法論がスキーマがとして、脳に定着するのです。

CamScannerでスキャン

01

コード進行からメロディーを作ろう！

コード進行は、メロディーの道しるべ！

コード先の作曲にチャレンジしましょう。各課題のコード進行とSound Exampleをよく確認し、ご自分の楽器やPC、アプリなどを使ってコードを鳴らしたり、コード進行を聴いたりしてください。そして、「感じ」をつかんでください。

モチーフを作り、それを展開したり、カウンター・ラインを考えたりするもよし、各コードの構成音からアルペジオのメロディーにするもよし、鼻歌主義で感覚一発（実は、スキーマの命じるまま）にメロディーを組み立ててもよし……。ぜひ、楽しんでください。

今回用意した例題は、基本的な進行ばかりです。大事なのは、コード進行から、世界感を感じ取ることです！　ただ、和音が流れているのではなく、サウンドの中に情感やイメージが流れていると感じてくださいね。

各Sound Exampleの後半に著者の解答案が録音されています。ぜひ参考にしてください。

Try 1

Aメロ	C-Am-Dm7-G7-C-Am-Dm7-G7
Bメロ	Am- Em7- F-C-Am-Em7-F -G7
Aメロ	C-Am-Dm7-G7-C-Am-Dm7-G7-C

Sound Example

ABAタイプの構成で、明るめのAメロ（8小節）から少し寂しいBメロ8小節、そしてAメロに戻って終わります。ミディアム・テンポのフォークソング風のバッキングですから、やさしくどこか懐かしげなメロディーができるとよいですね。

CamScannerでスキャン

Try 2

Aメロ	Dm7-G7-CM7-FM7-Bm7（♭5）-E7-Am-A7onC♯

Sound Example

DからAまでベースが4度で上行するバラードの定番進行です。最後の分数コードは頭につなぐための仕掛けです。情感たっぷりの美メロディーが書けるといいですね。**Sound Example**には、Aメロを3回リピートして録音してあります。

Try 3

Aメロ	C-D-F-C-Cdim-C-Cdim-C
Bメロ	GonF-ConG-E7onG♯-Am7-D7/F♯-Dm7/G
Aメロ	C-D-F-C-Cdim-C-Cdim-C

Sound Example

ジョン・レノンやジョージ・ハリスンが聴こえてきそうな進行ですね。Aメロでは、Cdimがポイント。構成音のドミ♭ファ♯ラに加え、テンションとしてレ、シなどもおいしく使えます。Bメロは、オンコードが印象的。メロディーにはなるべくベースに指定された音を使わない方がベターです。

Try 4

Aメロ	Am-E-F-Am-D-Am-E-Am
Bメロ	A-D-E-A-F♯m7-B7-F-E7
Cメロ	Am-F-C-G-Am-F-G-Am

Sound Example

マイナーの進行です。Bメロで平行長調に転調し、サビ（Cメロ）で再びマイナーに戻ります。Aメロと似た進行ですが、まったく違った進行になっています。Aメロとサビが似てしまわないように注意しましょう。

Aメロでは、Dコードがポイント。そこで、少しロック系の響きがします。Bメロの最後ふたつ（F、E7）は、サビでマイナーに戻るために、マイナーを匂わせるような流れになっています。

CamScannerでスキャン

Try 5

Aメロ	Am7- Am7- D7- D7- Am7- Am7- D7- D7
Bメロ	Gm7- Gm7- C-C- Gm7- Gm7- C-C- B♭- B♭-A7sus4-A7
Aメロ	Am7- Am7- D7- D7- Am7- Am7- D7- D7 (F.O.)

Sound Example

民族系、エスニック系のコード進行です。リズムはワルツになっています。Aメロは「♪ラシドレミファ#ソラ」という音階（Aドリアン）を、Bメロは、そのまま全音下げたGドリアンっぽく書いてもいいし、「♪ドレミファソラシ♭ド」という音階（Cミクソリディアン）を使っても雰囲気が出るでしょう。また、AメロをG（ト長調）、BメロをF（ヘ長調）と解釈して、ポップス風に明るいメロディーを書いてもOKです。みなさんが、どんな響きや流れを感じたかがすべてですから、自由にトライしてみてください。

CamScannerでスキャン

02

歌詞にメロディー、唇に歌を！

仕上げに、素敵な歌を作りましょう！

最後は、詞先の作曲にチャレンジです。各課題の歌詞に、メロディーをつけてみましょう。各行の右側には、字脚の数字が書き込んであります。

Try 1

『風のふるさと』

風はどこから　ふいてくる？　75
南の海の水平線　76
波のウチワにあおられて　75
キミの町までふいてきた　75
フールフールルー　ヒュールルールルー　88

風はどこから　ふいてくる？
青空の下　地平線
森のトンネルすべり抜け
キミの町までやってきた
フールフールルー　ヒュールルールルー

風に話を聞きたいな
故郷(ふるさと)のこと　教えてね
季節の香り　音や色
ボクにそーっと　ささやいて
フールフールルー　ヒュールルールルー

CamScannerでスキャン

ヒント：童謡風ですが、リズミカルなポップス風の可愛いメロディーも合うと思います。いずれも子供が歌いやすいように、音域はドからドのオクターブ＋αくらいで考えましょう。言葉のアクセントとメロディーの高低には気をつけます。歌詞の表記は漢字が多めになっていますが、童謡として発表する際は、ひらがなとカタカナがグッと増えるでしょう。

5行目の擬音（オノマトペ）は風の音のイメージですね。できれば、忠実にメロディー付けをしてみてください。2行目の地（水）平線の線は「せん」と1音で発音することもでき、その場合、地（水）平線で字脚は5となりますね。

Try 2

『サンタさん』

だれも　おしえて　くれない	344
だれも　しらない　ことかな？	344
サンタさんの　お家(うち)は　どこなの？	644
どうして　お空を　飛べるの？	444
ねえ　おしえて　おしえて　サンタさん	2445

ママは　わらって　いるだけ
パパも　なんだか　うれしそう
おねがいした　オモチャが　きたんだ
おくった　おてがみ　よんだの？
ねえ　おしえて　おしえて　サンタさん

ボクは　ほんとは　しってる
きっと　そうなら　いいのに
サンタさんは　パパとね　ママのね
こころに　こころに　住んでる
ねえ　そうでしょ　そうでしょ　サンタさん

CamScannerでスキャン

ヒント：童謡風のクリスマス・ソングですね。5行詞ですが、4行＋サンタさんへの問いかけの1行になっていますね。字脚を見ていただくと、4が多いことに気がつくと思います。唱歌の「村の鍛冶屋」も4が特徴となっています（しばしも　やすまず　つちうつ……）ので、参考になるでしょう。

子供の心の中の声という設定で、静かにやさしく歌えるメロディーにするのもいいですね。また、ビートルズ風の2ビート（「ホエン・アイム・シックスティー・フォー」「マックスウェルズ・シルヴァー・ハンマー」）風に、楽しく（クリスマス・ソングっぽく）歌えるメロディーもいいでしょう。つまりは、方向性（コンセプト）でまったく違ったイメージの楽曲となるわけですね。

アンダーラインがついている歌詞は、1音で発音するなど、字脚を調整してみてください。2ブロック目の、下線をした「そう」は、「そー」と1音で歌うという設定です。

Try 3

『2050年』

1A	
2050年　100億人の命たち	875
どんなSunset　見つめているだろう	59
温暖化の嵐か　氷河期の兆しか？	64　54
あと30年　微妙な未来	87
1B	
ボクらは今　祭典の喧騒の　真っ只中	6　55　6
1C(サビ)	
今日のために生きよう	64
今日の雨に　歌おう	64
せめて今日は生きよう	64
未来なんて　今日の連続線上	6　38

2A

1950年　30億の命たち
どんなSunrise　見つめていただろう
激戦の幻か　繁栄の予兆か？
もう70年　曖昧な過去

2B

ボクらは今　祭典の幻想の　真っ只中

2C(サビ)

今日のために生きよう
今日の風に　誓おう
せめて今日は生きよう
未来なんて今日の延長線上

CamScannerでスキャン

ヒント：2050年には、世界人口が約100億人になるそうです。そして、その100年前、戦後間もない1950年には約30億人だったそうです。主人公は、今、2020年の「祭典」の真っただ中にいるという設定です。

「祭典」は、リアルにお祭りと解釈してもいいし、人生や命の比喩と考えてもよいでしょう。2020年というタイミング的に"オリンピック"を感じる人がいてもいいですね。

メロディーは、激し目のロックかミディアムのバラードもいいでしょう。1番と2番で、Sunset（日没）とSunrise（日の出）を対比させています。前者を下行のメロディー、後者を上行のメロディーで表現するという考えもありです。つまり、太陽の動きとメロディーをシンクロさせるというアイデアですね。年号は、英語で歌うという案もOKです。2050年は「two thousand fifty」または「twenty fifty」、1950年は「nineteen fifty」となります。

CamScannerでスキャン

Try 4

『いまだに　ユラユラ　弥次郎兵衛（ヤジロベエ）』

1A

うさぎ追いし　思い出はないが　68
友とケンカした　古傷はある　87
ふるさと離れ　人生半分（なかば）　77
いまだに　ユラユラ　弥次郎兵衛（ヤジロベエ）　445

1B

帰ろかな？　どうしよか？　55
だれか　背中を　押しとくれ　345

2A

都会暮らし　慣れた振りをして
ふいに出ちゃうんだ　関西訛り
恋もできなきゃ　遊びも苦手
いつまで　たっても　弥次郎兵衛（ヤジロベエ）

2B

帰ろかな？　どうしよか？
友よ　切っ掛け　待ってるぜ

3A

きのう届いた　故郷（さと）からの箱
編んだ手袋　入っちゃないが
「かあさんの歌」　ふと口ずさみ
目がしら　押さえる　弥次郎兵衛（ヤジロベエ）

3B

帰ろかな？　どうしよか？
明日（あした）　鈍行　飛び乗ろう

CamScannerでスキャン

ヒント：演歌風のメロディーが合う歌詞ですね。主人公は、自分のことを弥次郎兵衛と比喩しています。どっちつかずの揺れる気持ちの象徴ですね。どちらかというとシリアスすぎず、少し、可愛げやユーモラスさもある楽曲に仕上げたいです。「うさぎ追いし」「かあさんの歌」「帰ろかな」など故郷を象徴する有名曲のタイトルなどを引用しています。メロディーに軽く応用するとか、なにかしらのアイデアが欲しいですね。

また、参考曲として、5行目の「帰ろかな？」の部分に、氷川きよしさんの「箱根八里の半次郎」的なノリ（やだねの部分）があってもいい感じとなるでしょう。

しかし、ここまでの解説は、かなり常識や定番に裏打ちされた王道の方法論といえます。桑田佳祐さんなら、昭和っぽいロック仕立てにするかもしれません。「悲しい色やね」の上田正樹さんなら、ブルースで歌ってくれそうです。常識を逸脱したところに新しいアートがあります。ずらし方やはずし方の妙味にも、ぜひチャレンジして欲しいと思います。

CamScannerでスキャン

Try 5

『夢人（Yumegine）』

1A

ボクはいつか　ミュージシャンに　なると決めたんだ	668
大切な人に　贈るための	86
音楽（うた）を生み出す夢がある	75
ギターかき鳴らし　メロディー追いかけ	88
だけど　夢の背中は　遙か遠いよ	377

1A′

君はたしか　小説家を　目指しまっしぐら	668
言葉の絵の具で　描く世界	86
昨日も徹夜？　締め切りかい？	75
キーボード叩きつけ　エピソード探し	88(キーボードで3音)
だけど　いつしか弱気　そんな日もある	377

1B

見果てぬ夢と	7
諦めないで	7
キミノユメハ　キミシカミラレナイ	69

1C(サビ)

Yumegine　夢をImagine	333
Yumegine　夢のEngine	333
Yumegine　夢を見続ける心	338
ボクは夢人（Yumegine）	34
キミも夢人（Yumegine）	34

2A

夢は結論？　夢はプロセス？　夢は蜃気楼？
それを決めるのは　まだ先でいい
追いかけるほど　遠くなる
今のボクらには　最適の距離感
だから　ただひたすらに　夢追いかけよう

2B

曲がりくねった
道の先には
ナニカガイル　キットソイツガユメ

2C(サビ)

Yumegine　夢をImagine	333
Yumegine　夢のEngine	333
Yumegine　夢を見続ける心	338
ボクは夢人（Yumegine）	34
キミも夢人（Yumegine）	34

CamScannerでスキャン

ヒント：バラード風のイメージです。アップテンポの楽曲に仕上げるのも合いそうですね。ジョン・レノンとオノ・ヨーコさんの「イマジン」のオマージュ・ソングです。ちなみにオマージュはリスペクトと同義で、尊敬・敬意といった意味があります。「イマジン（Imagine）」から「ユメジン(Yumegine)」という造語を連想し、夢人とつなげています。メロディーは「イマジン」風のバラードもいいでしょうね。イマジンからコード進行を借用してもOKです。Yumegineは英語風に3音で数えましょう。夢人と書くと4音になりますが、このあたりはメロディーと相談しながら決めます。

Bメロディーの最後に、カタカナで書かれた歌詞がありますね。ここは、作詞家からの挑戦状です。なにかフックのあるメロディーや、意外性のあるフレーズを考えたいですね。ロボットボイスやラジオボイスにするなどのアイデアもあります。サラッと流すのはNGです。

サビは、Imagine、Yumegine、Engineと3つの韻を踏んだ単語が並んでいますね。メロディーをそろえるなど、ここにもアイデアを盛り込みたいです。

CamScannerでスキャン

付録　コードの基礎

本書をより深く楽しんでいただくには、コードの仕組みへの理解がとても重要です。ここで簡単に基礎をまとめておきます。

コードネームは数字とアルファベットの和音記号

1.　コードは3度重ねが基本

3度で3音重ねた三和音（トライアド）が、コードの基本。複雑なコードもこの基本形に戻れば理解できます。4音重ねた四和音は、ポップスやロック、ジャズで多用されます。

2.　最低、音名（C、D、Eなど）と音程（度数）の知識は必須

コードネームは、基本の音（根音＝ルート）の上に何度の音を重ねるかで理解します。ですから、音名と音程が必須となります。

3.　コードは響きのアート

コードを理論と考えて苦手意識を持つよりも、サウンドの豊かさや楽しさを味わう、「響きのアート」と考えましょう。

4.　形（フォーム）から入るのもOK

理論から入る前に、ギターコード（ダイアグラム）やキーボードコードの押さえる位置（＝フォーム）を実践的に覚えることからスタートしてもOKです。

5.　コード単体の響き以上に、つながり（コード進行）の響きも重要

ポピュラーソングの大半は、コード進行を軸に作られています。コード進行の中には、無限のメロディーが隠れているのです。

6.　コードとメロディーは、相乗効果で響き合う

メロディーをよりよく響かせたいなら、コードにこだわりましょう。

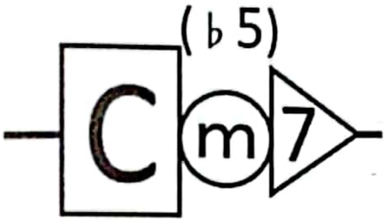
CamScannerでスキャン

コードの構成音

コードは、3度重ねが基本でしたね。構成音を下から「根音→3（サード）→5度（フィフス）→7度（セブンス）」と呼びます。複雑なコードになると、さらにテンションと呼ばれる「9度（ナインス）→11度（イレブンス）→13度（サーティーンス）」が重なったものも登場します。

コードネームの仕組み

コードネームは、下図のような仕組みとなっています。ちょうど、おでんを横にしたような図ですね。



Cの部分：

おでんで言えば、左端の竹輪（ちくわ）の部分。そのコードの基本の音（根音、ルート）を英語の音名で示します。コードを支える重要な音です。Cはハ長調でいうドの音で、C♯7やB♭mのように「♯」や「♭」がつくこともあります。

mの部分：

おでんで言えば、真ん中の卵や練り物のボールの部分。根音から3度上の音の情報です。「3度」とか「サード」と呼びます。根音から短3度（半音3つ分）上の音の場合、小文字の「m」をつけてマイナーと、根音から長3度（半音4つ）上の音の場合は何も書かず、メジャーと読みます。

CamScannerでスキャン

例 Fm＝エフ・マイナー　G＝ジー・メジャー（ジーと呼ぶことも）

7の部分：

おでんで言えば、三角こんにゃくの部分。根音から7度上の情報です。根音から短7度（半音10個分）上の音の場合、「7」をつけ、セブンスと読みます。根音の全音下の音と覚えてもOKです。根音から長7度（半音11個分）上の音の場合、「maj7、M7、△7」などをつけ、メジャーセブンスと読みます。根音の半音下です。

例 D7（ディー・セブンス）　Am7（エー・マイナーセブンス）EM7、Emaj7、E△7（イー・メジャーセブンス）

(♭5) の部分：

おでんで言えば、練り辛子の部分です。5度の情報や9度11度13度といったテンションなどの情報を示します。5度に関しては、常に根音から完全5度なので、コードネームには、基本的には何も書きません。根音から増5度（半音8つ分）上の音の場合、カッコの中に「#5」または「+5」をつけます。根音から減5度（半音6つ分）上の音の場合、カッコの中に「♭5」または「−5」をつけます。

テンション

テンション（Tension）とは、四和音（4つの音を重ねた和音）のさらに上に重ねた音を意味します。緊張感のある音という意味があり、オシャレで都会的な響きが特徴です。テンション音、テンションノートなどと表現することもあります。9th（ナインス）、11th（イレブンス）、13th（サーティーンス）などの種類があるので表をご覧ください。度数は、そのコードの根音（ルート）からの音

CamScannerでスキャン

程です。コードによって、テンションとして使わない方がよい音などもあります。

ナインス系		イレブンス系		サーティーンス系	
長9度	9th	完全11度	11th	長13度	13th
短9度	♭9th	増11度	#11th	短13度	♭13th
増9度	#9th				

その他のコードネームの例

よく使われるコード記号をいくつか紹介します。

コード	読み方	
sus4	サス・フォー	根音→完全4度→完全5度
dim	ディミニッシュ	根音の上に短3度を重ねた和音
aug	オーグメント	根音→長3度→増5度
add9	アドナインス	長短三和音に長9度を加えた和音。セブンスは入らない
omitX	オミットX	X度の音を省いた和音。Comit3なら、ドミソから3度の音を省いたドソの和音となる
N.C.	ノンコード	構成音のないコード。つまり、コードを弾かない
A/B	B分のA	分数コード。分子はコードネーム、分母はベース音の指定
AonB	AオンB	オンコード。Aはコードネーム、onの右はベースの指定音。つまり、A/B＝AonB

CamScannerでスキャン

おわりに

本書は、「15秒で簡単に作曲とか……」という案外、ライトな感覚で始まった企画でした。しかし、15秒には、脳の働きに関係する、海馬と記憶、スキーマ、サウンドバイト……などという必然性があることがわり、一気に、深くおもしろい作曲の入門書へと大きく舵を切ったのでした。

そして、何10冊もの脳科学や音楽心理学の本を漁り、自分の体験から導き出した作詞や作曲のノウハウと照らし合わせ、熟考を重ねて原稿を仕上げました。本当に楽しく、著者自身が気付きの連続となった執筆期間でした。

結果、これまでにない**実践的なノウハウ書であり、作詞や言葉の表現のテクニック集であり、読み物としても成り立ちうる一冊**に仕上がったと感じています。これほど情報満載な作曲の入門書は、ほかに例を見ない力作！　と自負しております。とくに、これまでの本では、意外と簡単にしか取り上げられていなかった、**美しいメロディーそのものの書き方！　を徹底的に実践主義で深く広く解説**しました。重要なポイントは、何回も違う形で随所に紹介しました。それも、脳の記憶の方程式（くり返し効果）を考えてのことです。

また、音楽にユーモアや遊びは欠かせない！　と、幾多の先輩ミュージシャンが語っていますが、本書にもいたるところに**遊びの要素**が登場します。これが著者らしさですし、手塚治虫先生のマンガに「ひょうたんつぎ」や「おむかえでゴンス」が突然登場するのと同じ考えです。楽しんでいただければ幸いです。作曲家の山本直純先生、宮川 泰先生、羽田健太郎先生……みなさんダジャレの名手

CamScannerでスキャン

ですね。

本文中の譜例や特設サイトにアップされているSound Exampleのメロディーや歌詞や表現は、ほとんどが著者自身によるものです。これからの作曲家志望のみなさんには、**メロ先作曲の技術**が必須です。同時に、歌詞に**メロディーを乗せる詞先の作曲のスキル**は、ニーズというよりも作曲家としての基本技能として最重要と考えています。その意味でも視聴音源には、メロディーメイカーを自負する著者、野口がまじめに作曲した美メロディーをふんだんに盛込みました。**野口流のスキーマが大活躍**しています。いかにも入門書の課題メロディーといった簡単なメロディーでは、みなさんのやる気も削がれますよね。いずれも、ポップスが基本の普遍的な美メロディーばかりですから、参考にしていただければ幸いです。ちなみに、本書のキーワードでもある、鼻歌！　にもこだわり、譜例の大半は、鼻歌で楽器を持たずに作りました。

特設サイトで、音源を聴いていただけると同時に、著者のメッセージなども掲載しておりますので、ぜひ、ご覧ください。音源によっては、本来の譜例のうしろに展開形や参考音源を入れているのもあります。あそびの要素を盛り込んでありますので、お楽しみください。

『15秒作曲入門』特設サイト

http://www.ymm.co.jp /feature/15series.php

CamScannerでスキャン

本書は作曲がメインですが、いつか、作詞にも関心を持っていただくことで、メロディー作りがもっともっと楽しくなると思います。

著者が、財団法人ヤマハ音楽振興会で展開していた作詞作曲の通信講座「Se・Re」(セレ)では、作詞コースとソングライター(作曲)コースをダブル受講する方が非常に多かったことから、両方を学ぶ重要性を痛感しました。作曲派のみなさんは、ぜひ、作詞にも関心を持ってくださいね。また、作詞派のみなさんにもぜひ本書を読んでいただけたらと思っています。

野口のオフィシャルサイトでは、作詞作曲のアドバイスなども行っております。お気軽に、サイトの方にも遊びに来てください。本書の意見やご質問、作詞作曲のご相談、曲作りのご依頼など、なんでもお待ちしています。

よしの部　http://www.noguchi-art.com/

mail：electles@gmail.com

最後に、編集の吉田さん、國井さん、片山さんには、企画の立ち上げから実現まで最強のアシストをしていただきました。感謝の気持ちでいっぱいです。

CamScannerでスキャン

参考文献

岩宮眞一郎『図解入門 音楽の科学がよく分かる本』(秀和システム、2012 年)
『NHK日本語発音アクセント辞典』
谷口高士『音は心の中で音楽になる——音楽心理学への招待』(北大路書房)
ウィリアム・ベンゾン『音楽する脳』(角川書店)
ダニエル・J. レヴィティン『音楽好きな脳　人はなぜ音楽に夢中になるのか』(白揚社)
『音楽中辞典』(音楽之友社)
S. ケルシュ他『音楽と脳科学：音楽の脳内過程の理解をめざして』(北大路書房)
芥川 也寸志『音楽の基礎』(岩波新書)
野村 良雄『音楽美学』(音楽之友社)
池谷 裕二、糸井 重里『海馬　脳は疲れない』(新潮文庫)
E. フラー・トリー、寺町 朋子『神は、脳がつくった』(ダイヤモンド社)
小泉 文夫『歌謡曲の構造』(冬樹社)
塚田 稔『芸術脳の科学 脳の可塑性と創造性のダイナミズム』(講談社)
『最新 心理学事典』(平凡社)
情報処理学会学会誌「情報処理」Vol.50 (音楽を鑑賞する脳)
『大辞林』(三省堂)
茂木健一郎『脳が変わる生き方』(PHP研究所、2009 年)
『脳のしくみ 』(ニュートン別冊)
高橋 宏知『メカ屋のための脳科学入門、(続) メカ屋の……』(日刊工業新聞社)

CamScannerでスキャン

野口義修（のぐち・よしのぶ）

作曲・編曲家・音楽プロデューサー、日本音楽著作権協会会員。ポピュラー系作詞作曲指導のオーソリティ、音楽プロデューサーや講師、ディレクターとして幾多の作家やアーティストを育成。これまでに、ヤマハ音楽院、昭和音楽大学などで講師を歴[illegible]世に送り出したアーティスト、ヒット[illegible]は、あみん「待つわ」、アラジン「完全[illegible]のロックンローラー」、雅夢「愛はかげろ[illegible]伊藤敏博「さよなら模様」など[illegible]NHK『みんなのうた』や『おか[illegible]っしょ』などにも楽曲を提供。[illegible]本～メロディーが歌になる～』[illegible]ュージック刊）など音楽本の[illegible]も数多く上梓。その他、通信教育[illegible]や音楽講座の企画開発や教材制作、[illegible]ュースも経験豊富。

Mail:electled@gmail.com
Web：よしの部　http://noguchi-art.com